サターン版

タクティクスオウガ

Tactics Ogre

Let Us Cling Together

SATURN VERSION

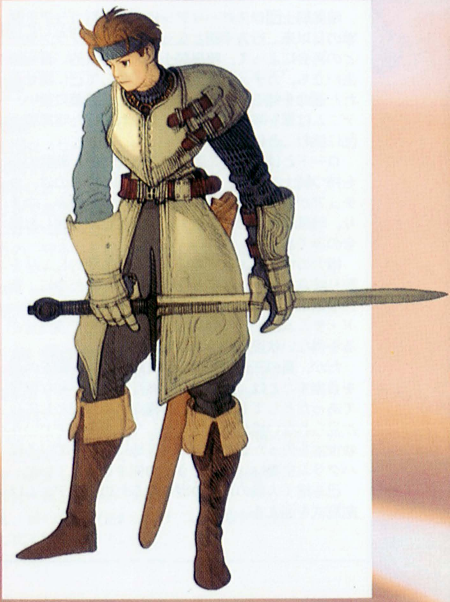
OFFICIAL GUIDEBOOK

公式ガイドブック

JK·VOICE 編·著 ファミ通 責任編集

Denim Powell

Lord Denim



Kachua Powell

Bersalia Overis with Pricess Kachua

ロード・デニム
最愛なる姉との別離を乗り越えろ

暗黒騎士団ロスローリアンによる港町ゴリアテ襲撃の日以来、行方不明となっていた父・プランシーとの再会によって、暗黒騎士団の真の目的、自らの生い立ち、カチュアの生い立ち、そして己に課せられた運命を知る。その後、父の遺した言葉に従い、デニムは軍を率いてカチュアを連れ去った暗黒騎士団に挑むことになる。

ロードとは、神聖系魔法を行使できる、慈悲の心を持つ騎士である。デニムがロードとなるのは、カチュアがプリンセスとならなかった場合のみ。つまり、暗黒騎士団の手よりカチュア救出に失敗した場合のみである。

権力の亡者によって利用された民族間のしこりを取り除き、ヴァレリア島を再び統一するために、新たな覇王となるべく行動することを要求されたロード・デニムは、己の気持ちとは別の次元で演技せざるを得ない状況に翻弄される。

だが、真の王位継承権を持たぬデニムが覇王の道を目指すことは、彼の目的が戦乱のない平和な世界であったとしても、新たなる権力者の出現としてしか見られない場合もある。そして、カチュアという救世主を失ったことにより、各地に広がっている反バクラム主義は、いっそうその強さを増していた。

己を捨て大義のための礎となるために、デニムは戴冠式を迎える。

デニム・パウエル
祖国復興に燃える若き英雄

出身地:港町ゴリアテ
人　種:バクラム人
年　齢:16歳

◆Profile

この物語の主人公。父親の仇である暗黒騎士団ロスローリアンと、ウォルスタ人を弾圧し続けるガルガスタン王国を倒すために、姉のカチュア、幼なじみのヴァイスらと共に、港町ゴリアテを拠点にゲリラ活動を開始する。

後、ウォルスタ人の指導者・ロンウェー公爵の救出に成功し、「ゴリアテの英雄」と呼ばれるようになる。それに伴い、デニムの行動が紛争の流れを左右する程、大きな影響力を持つようになる。

◆Role in Game

港町ゴリアテで、聖騎士ランスロット、ウォーレン、カノープス、ギルダス、ミルディンと出会った後、彼の人生は大きく動きだす。

ロンウェー公爵の救出、バルマムッサの虐殺事件、暗黒騎士団ロスローリアンとの対決、フィラーハ教団との接触などを経て、当初のガルガスタン軍に対する民族的対立と父の敵討ちという個人的な感情に基づく戦闘から、真の和平を目指す戦いへと、デニムの目的意識は移行していく。

ベルサリア・オヴェリス◆写真左
悲劇の血脈を背負う負のカチュア

覇王ドルガルアとマナフロアの間にできた娘。母親の命と引き換えに産まれる。ブランタの指示により、プランシーの娘・カチュアとして、ゴリアテで育てられた。ランスロット・タルタロスより、その出生の秘密を明かされ、後に暗黒騎士団ロスローリアンの一員として活動。

彼女の持つ紅光の首飾りには、古い神聖文字によって「ラボン・ベルサリア・ザン・フォン、デストニア・レラ・フィーナン（我が娘ベルサリアに永遠の愛を）」と刻まれている。

プリンセス・カチュア◆写真右
新たなるヴァレリア国の王女へ

本名／ベルサリア・オヴェリス。マナフロアを母に持つ、ドルガルア王の実子。ヴァレリア王国の正統なる王位継承権を持つ唯一の人物。

バーニシア城戦にて解放軍の手により暗黒騎士団から救出された後、プリンセスとしてヴァレリア島全土をまとめるべく王位につく。

永く続く戦乱に疲れた人々にとって、彼女の存在は救世主以外の何者でもなく、多くの人々に必要とされる状況は、彼女にとっても望ましいことと言えるものだった。

カチュア・パウエル
血気盛んな弟を気遣う優しい娘

出身地:港町ゴリアテ
人　種:バクラム人
年　齢:18歳

◆Profile

闇竜の月15日生まれ。デニムの姉。プランシーの手ほどきにより、プリーストとしての修業を積んでいる。幼い頃から、母親代わりとして一家を支えてきた。「肉親」というものに対し、異常なまでの執着心を見せる。

孤独を恐れるあまり、弟・デニム、ヴァイスらと共にゲリラ活動に参加する。しかし、同じ理由で、死と隣り合わせの争いから離れようともする。そのため、彼女の言動には常に論理的矛盾が生じる。

◆Role in Game

個人的な感情を優先するカチュアと、多くの人々との関係性の中で戦いに身を投じるデニムとの間には、次第に距離が生じてくる。そうした心の空隙を埋めるように、暗黒騎士ランスロットによって出生の秘密を明かされたカチュアは、ロスローリアンの手に落ちる。

解放軍によって救出された後、彼女は自分の運命と状況を受け入れ、永く続く戦乱に終止符を打つ存在として、人々の期待を担っていく。

ウォルスタVS.ガルガスタン

ジュダ・ロンウェー◆写真左端

元アルモリカ城城主。ウォルスタ人。52歳。内戦突入後、ウォルスタ人の指導者としてガルガスタンに抵抗、ウォルスタの虎と呼ばれた。半年で敗北し虜囚の身となるも、後に救出され解放軍を指揮。

レオナール・レシ・リモン◆写真左2番目

アルモリカ騎士団団長。ウォルスタ人。27歳。ロンウェー公爵の右腕的存在であり、ウォルスタ解放軍の要として活躍する。理詰めに物事を把握し、極めて合理的な判断を下す人物。

ザエボス・ローゼンバッハ◆写真右2番目

ガルガスタン騎士団団長。ガルガスタン人。30歳。バルバトス枢機卿の片腕。反体制派の粛清・ウォルスタ人の弾圧などに中心的に関与。枢機卿への忠誠が高く、国崩壊後も残党を率いて反乱を起こす。

レーウンダ・バルバトス◆写真右端

ヴァレリア半島南部を手にするため「民族浄化」を掲げてウォルスタ人の排斥を画策。強引な政策のため、同民族内に反体制派を多く生じさせるが、それすらも軍事力をもって粛清する。非情の男。

ヴァイス・ボゼッグ
デニムと反駁するのが彼の生き様

出身地:港町ゴリアテ
人　種:ウォルスタ人
年　齢:16歳

◆Profile

暗黒騎士団ロスローリアンによる港町ゴリアテ襲撃の際に父親を失う。母親がすでに死去していたため、この事件によって、天涯孤独の身となる。デニムの幼なじみであるが、なあなあの関係ではなく、両者の間には常に深い思想的対立がみられる。

信じるもの、守るべきもののためには、己を犠牲にすることも厭わないという義理堅い面を持つ。己の思想に殉ずる行動力は、並外れたものがある。彼が素直に愛情を表出することは極く稀である。

◆Role in Game

デニムと常に思想的対立を持つため、常に同じ立場で行動を共にすることはないが、唯一ロウルートにおいて、彼はデニムに協力的な立場をとる。

いずれのルートにおいても、彼は己の信じた道に殉じ、その価値観が揺らぐことはない。たとえ、その場しのぎの言葉を口にしたとしても、その根底に流れる思想は一貫したものである。

それゆえ、彼の立場や言動は、デニムの思想を逆説的に映し出す鏡となっている。

フォルカス・リダ・レンデ◆写真左
勇気を重んじる革命の志士

元ヴァレリア解放戦線所属戦士。バクラム人。雷竜の月11生まれ。24歳。バクラムの名門・バナヘウム士官アカデミーを首席で卒業し、ヴァレリア王国騎士団に入団。しかし、間もなくして司祭ブランタの扇動による民族紛争が勃発。

旧王家への高い忠誠心ゆえ、ブランタを中心とするバクラム主導の新体制に反発、騎士団を追放される。後、ヴァレリア解放戦線へ身を寄せるが、その活動方針とも折り合わず、システィーナ、バイアンらと共に同組織を離れた。

バイアン・ローゼン・オーン◆写真右
忠義を重んじる革命の志士

元ヴァレリア解放戦線所属戦士。バクラム人。双竜の月３日生まれ。58歳。旧・ヴァレリア魔法アカデミーにおいて、魔術指導の教鞭をとっていたこともある高名な魔術師。

民族紛争勃発後、司祭ブランタの打ち出す政策に反対したため、アカデミーを罷免・国外追放処分を受ける。その後、ヴァレリア解放戦線のセリエらと接触し、メンバーとなる。しかし、その活動方針とも折り合わず、システィーナ、フォルカスらと共に、同組織を離れた。

アロセール・ダーニャ
復讐の鬼から革命の女神へ

出身地:クリザローの町
人　種:ウォルスタ人
年　齢:19歳

◆Profile

炎竜の月１日生まれ。ヴァレリア紛争勃発時に両親を失い、それを機に兄と共にウォルスタ解放軍に身を投じた。後、ガルガスタン軍に捕らえられた兄は、バルバムッサの町にて虐殺の犠牲者となった。

アーチャーとしての優れた資質を持つ彼女は、兄の仇である虐殺の首謀者を捜す。彼女の立場は、常に反体制側にあり、ゲリラ的な活動を行うものである。また、行動原理が仇討ちであるがゆえ、組織のトップに立つことはない。

◆Role in Game

ロウルート以外では、デニムを虐殺の首謀者として襲った後、その真実を知り、行動を共にすることになる。しかし、ニュートラルルートの選択をデニムが行った場合には、両者間に大きな思想的対立が生じ、袂を分かつことになる。

ロウルートにおいては、虐殺の首謀者であるデニムと彼女は一貫して相容れない存在となり、一時たりとも仲間になることはなく、互いに排除すべき敵対者として対峙することになる。

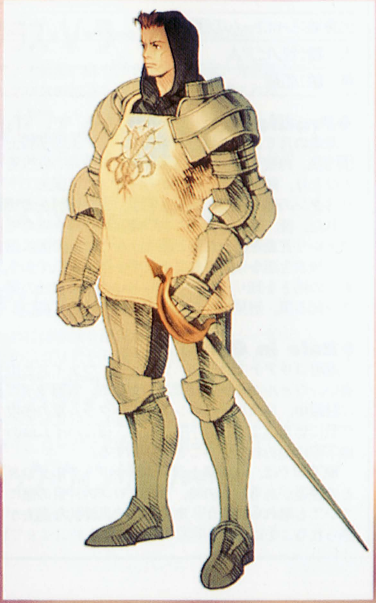
Vice Boseg

Juda Ronway & Leonard Resit Lim
VS
Roeunda Barbatos & Zaebos Rosenb

Aloser Dania

Forcas Lida Lende
&
Baian Rosen Ohn

Lancelot Hamilton



Canopus Wolff

Warren Moon

Mildin Walhorn & Guildus W. Burne

カノープス・ウォルフ
戦場での死線を切り開く飛翔戦士

出身地：シャロームの都市ペシャワール
人　種：不明
年　齢：48歳

◆Profile
闇竜の月５日生まれ。元新生ゼノビア王国魔獣軍団団長。神聖ゼテギネア帝国を倒した革命の立役者のひとり。騎士団の不祥事により、ゼノビア国王・トリスタンの怒りを買い身分を剝奪、国外追放を命ぜられ、数人の仲間と共に傭兵の仕事を求めてヴァレリア島を訪れた、となっている。有翼人は通常人の３倍の寿命があるため、実際の年齢よりも見た目に若々しい。トリと呼ばれることを嫌う。ゼノビアに残してきた妹のユーリアをいつも気にかけている。

◆Role in Game
ランスロットらと共にヴァレリア島を訪れた際、港町ゴリアテにてゲリラ活動を行うデニム、カチュア、ヴァイスと出会った後に、ランスロット、ウォーレン、ミルディン、ギルダスとは異なったスタンスでウォルスタ解放軍に加わる。
デニムがウォルスタ解放軍に所属し続けるロウルート、ウォルスタ解放軍から脱退するカオス、ニュートラルルートのいずれにおいても、彼は終始一貫してデニムと共に行動する。

ランスロット・ハミルトン
重大使命を持つゼノビアの聖騎士

出身地：シャロームの都市バルナ
人　種：ゼノビア人
年　齢：40歳

◆Profile
双竜の月６日生まれ。元新生ゼノビア王国聖騎士団団長。神聖ゼテギネア帝国を倒した革命の立役者のひとり。騎士団の不祥事から、ゼノビア国王・トリスタンの怒りを買い身分を剝奪、国外追放を命ぜられた。後、数人の仲間と共に傭兵の仕事を求めてヴァレリア島を訪れた、と語る。かつて、帝国に追われ放浪生活を強いられていた頃、妻を病気で失う。戦いの怖さを知りながらも、命という名の責任の重さを知る男。形見のオルゴールを肌身離さず持つ。

◆Role in Game
港町ゴリアテでデニム、カチュア、ヴァイスと出会い、ウォルスタ解放軍に身を寄せる。古都ライムに駐留中、ロスローリアン率いるバクラム軍の侵攻作戦に巻き込まれ行方不明となる。後にハイム城の地下牢に囚われていることが判明する。
地下牢では、暗黒騎士ランスロット・タルタロスとの邂逅がある。この時、タルタロスの片目の傷についても触れられるが、本編でその具体的な過去が語られることはない。

ミルディン・ウォルホーン◆写真左
柔らかな物腰と鋭利なる剣先

風竜の月９日生まれ。元新生ゼノビア王国聖騎士団所属。ランスロットに従い、ヴァレリア島を訪れた。甘いマスクと静かな微笑みが印象的で、同じホワイトナイトのギルダスとは対照的。解放軍に身を寄せ、古都ライムに駐留中、ロスローリアン率いるバクラム軍の侵攻作戦に巻き込まれ捕虜となる。その後、占星術師ウォーレンらと共に脱出し、アルモリカ城下町にてデニム、カノープスらと再会を果たす。カオス、ロウ、ニュートラルのルートに関わらず、以降は戦乱終結までデニムと行動を共にする。

ギルダス・W・バーン◆写真右
無頼漢を装う心優しき戦士

火竜の月４日生まれ。元新生ゼノビア王国聖騎士団所属。ランスロットに従い、ヴァレリア島に訪れた。酒と女を愛する、およそ騎士らしからぬ男だが、情に厚くいざという時に頼りになるタフガイでもある。古都ライムに駐留中、ロスローリアン率いるバクラム軍の侵攻作戦に巻き込まれる。カオス、ロウルートでは捕虜となった後、騎士ミルディンらと共に脱出し、デニムと再会する。ライムで不覚をとったことを悔い、再び勝負を挑むため、剣を交えた暗黒騎士を捜している。

ウォーレン・ムーン
森羅万象を知るデニムの指南役

出身地：不明
人　種：ゼノビア人
年　齢：63歳

◆Profile
炎竜の月19日生まれ。元新生ゼノビア王国魔法団団長。神聖ゼテギネア帝国を倒した革命の立役者のひとり。ランスロットと同様に、騎士団の不祥事からゼノビア国王・トリスタンの怒りを買い身分を剝奪、国外追放を命ぜられ、数人の仲間と共に傭兵の仕事を求めてヴァレリア島を訪れた、となっている。占い師というよりは予言者と呼ぶにふさわしい老人で、その知識と情報網の広さは、ウォーレン・レポート（WR）からも伺い知ることができる。

◆Role in Game
ランスロットらとヴァレリア島を訪れた際、港町ゴリアテでデニム、カチュア、ヴァイスと出会い、ウォルスタ解放軍に身を寄せる。
古都ライムに駐留中、ロスローリアン率いるバクラム軍の侵攻作戦に巻き込まれ捕虜となる。後、ミルディンらと共にデニムと再会を果たす。当初、意識不明の重体であったが、後に意識を取り戻し、ヴァレリア島来訪の真の理由をデニムに語る。戦乱末期、デニムらの窮地を救う。

暗黒騎士団ロスローリアン
紛争の影に地獄の武闘軍団あり

ヴォグラス・V・ラームズ◆写真左端

ローディス教国の騎士団を従える将軍。元老院と共にタルタロスの放逐を狙うが、逆に暗殺される。

バールゼフォン・V・ラームズ◆写真左2番目

ヴォグラス准将の息子。暗黒騎士団ロスローリアンのナンバー2にして、父親を暗殺した張本人。

バルバス・ダド・グース◆写真左3番目

残忍で血を好む巨漢。上官を殴り殺し、裁判にかけられ処刑されるところをタルタロスに拾われる。

マルティム・ノウマス◆写真右3番目

勝つためには手段を選ばない男。プランシー神父捕縛のためにゴリアテを襲った暗黒騎士のひとり。

アンドラス・ガフラヌ◆写真右2番目

ライの海を中心に一大勢力を誇った旧・ニルダム王家の末子。ローディス教国に人質を取られている。

ヴォラック・ウィンザルフ◆写真右端

ローディスへの忠誠心は高く、タルタロスからもバールゼフォンに次ぐ腹心として信頼を得ている。

ランスロット・タルタロス
野望を秘めた暗黒騎士団の長

出身地：不明
人　種：ローディス人
年　齢：38歳

◆Profile

地竜の月22日生まれ。バクラムの指導者ブランタとの密約に応じてローディス教国より派遣された、領主サルディアン教皇直属の暗黒騎士団ロスローリアンを統括する団長。それゆえ、ランスロットは教皇の片腕的存在といわれる。状況を冷静に分析し、常にサルディアン教皇に命ぜられた任務遂行のための策を講ずる。彼の失われた片目には、ゼノビアの聖騎士ランスロット・ハミルトンが関係しているらしいが、本編でその過去が明かされることはない。

◆Role in Game

司祭ブランタに協力する姿勢を取りつつも、暗黒騎士団の采配には絶対的な権限を保持する。それゆえ、島内において特殊な立場を持つ。同騎士団はバクラム・ヴァレリア国の実質的な主力となっているが、島の覇権を争うためのみの戦いにコマンド級のロスローリアンを投入することはない。司祭ブランタと暗黒騎士団のこうした関係は内外に明らかなものであり、ウォルスタ解放軍もブランタではなくタルタロスを相手に非干渉の密約を締結する。

ハボリム・ヴァンダム
謎に包まれた盲目の剣士

出身地：不明
人　種：ローディス人
年　齢：32歳

◆Profile

光竜の月９日生まれ。「剣聖」の称号を持つ、盲目の剣客。ヴァンダムとは仮の名である。父親暗殺の濡れ衣を着せられ、両目をつぶされ、国外追放処分を受けた。暗黒騎士団ロスローリアンとの関りが噂として囁かれる。

剣の道を貫き、他のクラスを用いたクロストレーニングすら嫌う。己の信ずる道をひたすらに追及し、剣客として鍛え上げられた素早さと器用さにおいて、彼の右に出る者は少ない。

◆Role in Game

カオス、ロウ、ニュートラル、いずれのルートでも第３章でデニムらと合流するが、己の過去については黙して語らず、大陸から来た異国の人間であることを語るのみである。しかし、戦乱末期に「二重スパイ」の噂が流れ始めたことを機に、クリザローの町にてデニムに真実を語る。

両親の復讐のためにヴァレリア島を訪れた彼だったが、デニムと行動を共にするうちに、デニムらの革命に力を貸すことを誇りに思うようになる。

オズマ・モー・グラシャス◆写真左
冷酷なるコマンド集団の紅一点

影竜の月１日生まれ。27歳。暗黒騎士団ロスローリアンのコマンド。ローディスの神都・ガリウス出身。ガリウス魔道院を支える由緒あるグラシャス一族の一員。二卵性双生児の弟として、暗黒騎士オズを持つ。ロスローリアンの紅一点でもある彼女は、剣技のみならず魔道にも優れた魔法剣士。オズマ・オズの部隊は、表立った戦闘を行うことが少なく、砦襲撃や重要人物の拉致など、特殊な任務を単独で遂行することが多い。そのため、遊撃部隊といった色合いが非常に強くなっている。

オズ・モー・グラシャス◆写真右
暗黒騎士団の暴れん坊

影竜の月１日生まれ。27歳。暗黒騎士団ロスローリアンのコマンド。ローディスの神都・ガリウス出身。名門・ザナム士官学校をトップで卒業したエリート剣士。ガナン光師団で三個連隊の長を３年務めた後、暗黒騎士団に配属される。同騎士団に所属する魔法剣士オズマを、二卵性双生児の姉に持つ。部下にとっては、話のわかる男。ただし、敵対する者に情けをかけることはない。女好きで、相手を魅了させて思い通りに操ることを好む。また、姉から自立しきれていない面も見受けられる。

Lancelot Tartare

Wograss V. Rahms, Baalzephon V. Rahms, Barbas Ded Goose, Martym Noumou Andoras Gakhra & Volac Wienzulf

Ozma & Oze Mo Gratias

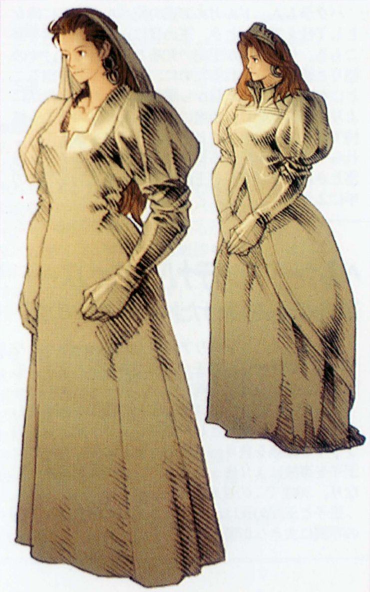
Haborym Vandam

Plancy Powell
&
Donald Presance

Branta Mown
VS
Morruba Fouriner

Dolgarua Overis Valeria
VS
Roderic Dezmoria

Manafroa Befonda
&
Bernarta Erthenach Overis



ブランタ・モウン◆写真左
野心のために過去を捨てた男

闇竜の月11日生まれ。49歳。バクラム・ヴァレリア国の国主。バクラム人。覇王ドルガルアに絶対的信頼を得ていながらも、その死後、王家をないがしろにし、王国の実権を握った野心に満ちた男。ヴァレリア島の北方に位置する軍事大国・ローディス教国と密約を結び、その庇護の下、王都ハイムの独立を宣言、バクラム・ヴァレリア国を建国した。暗黒騎士団ロスローリアンと結託し、ヴァレリア島北部を制圧、全土を手中に治めようと画策する。ヴァレリア紛争勃発のきっかけを作った男。

モルーバ・フォリナー◆写真右
信教の元、和平を願う大司教

影竜の月14日生まれ。58歳。元ヴァレリア王国フィラーハ教の大神官。バクラム人。ドルガルア王亡き後、司祭ブランタとの権力争いに敗れ、王都ハイムを去る。ヴァレリア王国国教であったフィラーハ教の正統なる大神官として各地で布教活動に従事したが、妻の死をきっかけに俗世間を離れ、隠遁生活に入る。後に、デニムの説得により解放軍に参加。統一戦争末期における、ドルガルア王対ロデリック王の戦いの激しさを知る数少ない人物のひとり。禁呪を封印した人物でもある。

プランシー・パウエル◆写真左
陰謀に翻弄されるデニムの父

白竜の月23日生まれ。デニムの実父。港町ゴリアテでデニム、カチュアと共に牧師をしながら平穏な日々を送っていたが、暗黒騎士団ロスローリアンの襲撃を受け、拉致された。ハイム城に監禁され、薬物などを用いた非人道的な尋問を受けた後、教団によって救出された。単なる一神父に過ぎないと多くの人々に思われていた彼だが、ヴァレリア紛争および暗黒騎士団ロスローリアンの暗躍に深く関る秘密を持っている。フィラーハ教団に保護された後、デニムに真実を告げることになる。

ドナルド・プレザンス◆写真右
正義を信じるフィラーハ教の神父

海竜の月2日生まれ。52歳。ウォルスタ解放軍所属、僧侶。ウォルスタ人。ヴァレリア王国の国教であったフィラーハ教の神父。アルモリカで身寄りのない孤児たちを引き取って育てていたが、内乱勃発後、ガルガスタン軍の「民族浄化」政策によって教会を焼き討ちされ、すべてを失う。

ウォルスタ人という理由だけで弾圧され、無残に殺され、未来を奪われた子供たちの鎮魂のために、復讐を誓い、命を捧げる悲しき聖者。深い悲しみを背負った彼の笑みを見た者はいない。

マナフロア・ベフォンヌ◆写真左
決して許されない愛に生きた女

バクラム人。ドルガルア王の妃ベルナータに侍女として仕えていたとき、王の目に止まり、子供を身ごもる。その事実が王妃の知るところとなり、その怒りと嫉妬から逃れるために、人知れず城を出ることになった。王妃の目から隠れながらの逃亡生活により身体は衰弱し、出産に耐えうるだけの体力を維持できず、子供の誕生と引き換えに命を落とす。これら一連の事実を知る司祭ブランタによって、産み落とされたドルガルア王の実子は、ブランタの弟の手により育てられることとなった。

ベルナータ・エルテナハ・オヴェリス◆写真右
運命の扉を開けたドルガルアの妃

バクラム人。ヴァレリア島全土の統一、ヴァレリア王国の建国後に、覇王ドルガルアの妃として、名門・エルテナハ家より嫁いだ。

侍女であったマナフロアと王との関係を知ってしまったことで、貴族としてのプライド、妃としてのプライドに傷を負う。さらに、王との間にもうけた王子を事故により失ったことで、病に伏せるようになり、30歳でこの世を去った。

王子と王妃の死は、ドルガルア王の宗教観と王国の存続に大きな影響を及ぼした。

ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア◆写真左
ヴァレリア統一を達成した覇王

旧ヴァレリア王国国主。バクラム人。卓抜な頭脳と深い人望によって全島をまとめ、ヴァレリア王国を建国。「民族融和」政策を打ち出し、人民から名君と讃えられ、半世紀に渡り統治した。だが、ベルナータ妃との間に生まれた王子を事故で亡くし、続いて妃をも失い、後継者には恵まれず。それゆえ、彼の死後、後継者不在により島は内乱に突入した。

フィラーハ教を国教とするほど熱烈な信者であったが、その信仰心をもってしても、身内の相次ぐ不幸を避けることはできなかった。

ロデリック・デズモリア◆写真右
統一戦争に敗れ去った一方の雄

元ブリガンテス国の国主。ウォルスタ人。ヴァレリア王国の建国以前、統一戦争中期において、ドルガルア率いるバーニシアの反乱軍と共に軍事国家・フィダックと戦い、これを平定。不正や妥協を許さぬ政治姿勢は、あまりにも厳格で、それゆえ内外に多くの敵を作った。統一戦争末期にて、ドルガルアと敵対し、戦局を覆すために幾度となく禁呪を用いた。これにより逆に民衆は離反し、結果として人民の心を掴んだドルガルアに敗れることになった。その名は、禁呪と共に伝えられている。

シェリー・フォリナー
裏切りの人生を終結させるのは誰

出身地：不明
人　種：バクラム人
年　齢：22歳

◆Profile

双竜の月8日生まれ。フィラーハ教の大神官・モルーバの娘にして、バクラム軍幹部。内乱勃発後、神々の父・フィラーハを絶対神と崇めるフィラーハ教の布教活動を始めるが、母親を失ったことをきっかけに教団を離れ、司祭ブランタの片腕としてバクラム軍の幹部となる。

母親の死の原因が、権力闘争に敗れた父・モルーバにあるとし、彼を憎むことでやり場のない感情に折り合いをつけようとしている。

◆Role in Game

禁呪探索の任により、父・モルーバを拉致しようと画策するが、デニムにより撃退される。作戦の失敗により司祭ブランタにも見放され、帰るべき場を失い、孤独な逃亡生活を余儀なくされる。

人との交わりを断つために、廃虚となったバルマムッサの町に隠遁していた。ある豪雨の夜、デニムとオリビアによって偶然に発見される。真情を発露することですべてのわだかまりから解放され、後に解放軍に身を寄せることになる。

セリエ・フォリナー
ゲリラの道に生きる四姉妹の長女

出身地：王都ハイム
人　種：バクラム人
年　齢：26歳

◆Profile

金竜の月17日生まれ。ヴァレリア解放戦線の指導者にして、フィラーハ教の大神官・モルーバの娘。

内乱勃発後、神々の父・フィラーハを絶対神と崇めるフィラーハ教の布教活動を始めるが、宗教による和平の道に限界を感じ、武力による戦争終結を目的としたヴァレリア解放戦線を組織。

こうと決めた後は、誰が何と言おうともやり遂げようとする意志の強さを持つが、場合によっては意固地・頑固と受け止められることもある。

◆Role in Game

目的を達成するためには、過激な手段であっても躊躇せず用いる。何事においても遠回りを好まず、即時決着を求める傾向が強い。それゆえ、成功しさえすれば、短期決戦を実現できる暗殺を画策する。

策を弄することが少なく、無謀な作戦を立案することもある。また、一度決定した作戦は、たとえ妹らの反対にあおうとも、意地でも決行しようとする。

ヴァレリア解放戦線のイメージは、彼女によって作られたものと言えるだろう。

オリビア・フォリナー
父モルーバの元に残った末女

出身地：王都ハイム
人　種：バクラム人
年　齢：16歳

◆Profile

白竜の月14日生まれ。四姉妹の末女。大神官・モルーバの娘として、内乱勃発後も、モルーバと共にフィラーハ教の布教活動に従事する。

母親の死を境に失踪した父に代わり、教団の幹部として活躍。いかなる状況であっても、泣き言や甘えを口にすることのない、気丈な彼女によせる信徒の信頼は厚い。

彼女の額には、幼き日のデニムに関係する、小さな傷痕がある。

◆Role in Game

様々な状況や人物に対し、彼女は大いなる懐の深さを見せ、許す・待つ・受け入れる、という役割を担う。しかし、それは時々の状況に、安易に流される類のものではない。父・モルーバからも大きな信頼を得ており、教団の内外にかかわらず、人々の関係性の要となる。特に、デニムとプランシーの再会や、シェリーとの再会において、彼女の役回りは重要である。プリーストである彼女の実力はかなりのもので、戦略上においても信頼できる存在となる。

システィーナ・フォリナー
長女と道を共にした三女

出身地：王都ハイム
人　種：バクラム人
年　齢：19歳

◆Profile

水竜の月14日生まれ。フィラーハ教の大神官・モルーバの娘。父・モルーバが司祭ブランタとの権力闘争に敗れたため、王都ハイムを追われた。

内乱勃発後、神々の父・フィラーハを絶対神と崇めるフィラーハ教の布教活動を始めるが、その後、姉のセリエと共にヴァレリア解放戦線を組織し、ゲリラ活動に身を投じる。しかし、活動方針に対して指導者であるセリエと折り合わず、フォルカス、バイアンらと共に同組織を離脱する。

◆Role in Game

姉であるセリエの無謀な暗殺計画を止めようとするが、感覚的に理想をとらえているためか、論理的な押しの強さがなく、他人の行動に影響を与えることができない。

過激派と呼ばれるヴァレリア解放戦線とフィラーハ教は彼女の中で両立しており、教団を離れた後もフィラーハ教の布教活動には熱心である。

やがて彼女の理想や信念や論理は、戦いを通じて他人を引き付けるものへと成長していく。

Selye Fouriner

Shelley Fouriner

Sisteena Fouriner

Olivia Fouriner

Nybbas. Desbordes & Orias, ObdeRhode

Jenounes Apatisa & Oxyones Lavin

Farfadets Geb Resmouria, Vepar Dubblan & Beelzebute

Ladlum

ジュヌーン・アパタイザ◆写真左

過去を償おうとする寡黙な男

双竜の月15日生まれ。30歳。元ガルガスタン王国竜騎兵団団長。バルバトス枢機卿の右腕として「民族浄化」政策を推し進めた中心人物のひとりであるが、彼個人は民族差別主義者ではなく、ガルガスタンに敵対する勢力を排除するという目的のために虐殺を行った。

かつて同胞であったグアチャロからの情報に基づき、ガルガスタンに仇なす存在として、バスク教信徒を壊滅。後に、誤情報であったことを知り、穏健派となる。悔い改める機会を求めていた。

オクシオーヌ・ラヴィン◆写真右

信徒の敵、ジュヌーンを追う少女

神竜の月３日生まれ。14歳。バスク教信徒の唯一の生き残り。海の神バスクを崇めるバスク教徒らは、ジュヌーン率いるガルガスタン王国竜騎兵団の襲撃を受け、彼女ひとりを残して全滅した。

仇であるジュヌーンを捜す彼女だが、その心中にあるものは仇討ちのみではなく、自分の住んでいた村の再生を常に考えている。

その14歳という若い年齢にも関らず、物事の善悪や相手の真意を冷静に見極められる目を持ち、無用の争いは好まない。

不死研究に縛られた悲劇の父子

ニバス・オブデロード◆写真左

雷竜の月20日生まれ。ガルガスタン人。ガルガスタン王国所属の屍術師であり、ガルガスタン占領時におけるアルモリカ地方の監督官を務める。人前に姿を見せることは少なく、不老不死を求めて屍術の研究にのみ打ち込む。

彼が求める不老不死は、死者の指輪で実現できるものではなく、肉体と記憶をも失うことのない究極のそれである。

デボルド・オブデロード◆写真中央

ニバスの実子にして、オリアスの兄。バルバトス枢機卿に抵抗し、「粛正」の犠牲となる。ニバスの屍術研究によって復活させられたが、不完全な術ゆえ、心が失われてしまう。あらゆる記憶を失うことになったが、妹のことだけは忘れていない。

オリアス・オブデロード◆写真右

双竜の月19日生まれ。18歳。ニバスの娘。ブリガンテス出身のガルガスタン人。屍術を極めるために生命を軽んじる父親に疑問を感じ僧侶になる。実兄のデボルドの死までを屍術の実験台に使われたことから父との対峙を決意。兄と共に放浪する。

ラドラム

竜言語魔法を操る謎の魔道師

出身地	不明
人　種	不明
年　齢	不明

◆Profile

年齢不詳。幻の竜言語魔法を求めて、ヴァレリア領・エクシター島の死者の宮殿に、異国より訪れた魔道士。その知識は極めて深く、島内の賢者たちを凌ぐという。その正体は一切が不明であり、彼自身の口から語られることもない。

死者の宮殿・地下２階にて、宮殿の番人たちに襲われているところを、デニムらに救出される。それ以後、デニムらと共に宮殿を探索することになる。

◆Role in Game

デニムらと遭遇した時点で、すでに竜言語魔法を複数所持していることから、これまでにも数回、死者の宮殿に潜ったことがあると推測される。

そんなラドラムだが、ひとりで宮殿を探索できるほどの強靭さは持っていない。苛烈な探求心が彼を無謀な散歩に駆り立たせるていたのだろう。デニムらによって九死に一生を得た彼は、独断で行動するのは無理と考え、デニムらと同行することになる。

死者の宮殿で何を探しているのか

ファルファデ・ゲブ・レスモリア◆写真左

バクラム軍極秘探索隊所属。バクラム人。57歳。司祭ブランタの竜言語魔法探索の命により、死者の宮殿を探索している。しかし、死者の宮殿・地下１階にて、解放軍との戦闘に敗れ死亡。竜言語魔法探索の任は失敗。宮殿深部に眠るという未知の竜言語魔法を獲得するにはいたらなかった。

ヴェパール・ダブラン◆写真中央

バクラム軍極秘探索隊所属。バクラム人。61歳。大神官モルーバの拉致に失敗し放逐されたシェリーに代わり、禁呪探索の任にあたっている。禁呪を求めて死者の宮殿を探索する彼女であったが、禁呪よりも貴重な秘宝「ファイアクレスト」についての謎をつかむことになる。

ベルゼビュート◆写真右

年齢をはじめ一切が不明。若く美しい娘の外見を持っているが、その正体は人間ならざるものであるらしい。すべてが謎に包まれているが、アスモデの神殿を守る番人のひとりと言われる。アスモデの神殿とは、通称・死者の宮殿として知られている。竜言語魔法で侵入者を排除する。

クレア・ハルモラーア
献身の心を持つ天涯孤独の天使

出身地:王都ハイム
人　種:バクラム人
年　齢:14歳

◆Profile
光竜の月18日。王都ハイムに住む少女。解放軍とバクラム軍の戦禍に巻き込まれ、両親を失う。しかし、その悲しみにも負けず、大勢の難民で混雑するハイムの教会において、献身的に怪我人や病人の世話をしている。
いつの時代、どのような戦乱においても、犠牲になるのは、彼女のような一般市民であり、歴史を底辺で支えているのもまた、彼女たち市民ひとり一人の存在である。

◆Role in Game
運ばれてくる怪我人や病人を世話するだけではなく、自ら戦地を訪れ、助けを求める人々の力になろうとする。ヴァレリア紛争末期、ハイムの教会でクレアの介護を受ける人物も、地下牢に囚われていたところを、彼女に助け出された。後に見舞いに訪れるデニムに対し、彼女はその人物が所持していたというロンバルディアを渡す。
イベントでは「若い娘」とされる彼女の名は、ウォーレン・レポートによって知ることができる。

ザパン・イリューダス◆写真左
彼にとっての正義は金だけなのか

金竜の月1日生まれ。45歳。ウォルスタ人。期間や任務などに応じて金と引き換えに力を貸す戦闘のプロフェッショナル。解放軍の傭兵として活動している。金のためならどんな汚い仕事でも請け負うため、自分の母親さえも敵に売る男と噂される。
大義のために命を捧げることはなく、正々堂々といった意識は皆無であり、生き延びるための手段は選ばない。そうした意味では、まさにプロフェッショナルとしてのクールさを持って、戦闘というものに参加していると言える。強運の持ち主でもある。

ガンプ・バックスタイン◆写真右
獣以外に心を開くのはいつ?

海竜の月11日生まれ。気づいた時には、誰も彼を人として対等に扱わなくなっていた。そうした状況ゆえ、彼も魔獣にのみ心を開き、結果として人との接し方がわからずに高慢な話し方をするようになってしまった。それでも、ガルガスタン軍に所属していた頃は、人を含む部隊を統率していた。だが、その後はデミヒューマンと魔獣のみの部隊となり、さらには、魔獣のみの部隊で活動するようになった。
ベルダとオブダに対する愛情には並々ならぬものがあり、その感情の高まりは肉体にすら影響する。

フィクス・T・ゼノビア◆写真左
ゼノビア王は小島に何を求める?

雷竜の月5日生まれ。28歳。新生ゼノビア王国国王。ゼノビア人。ゼテギネア大陸を支配していた神聖ゼテギネア帝国を倒した革命の指導者。革命終了後、新生ゼノビア王国を建国し、国王に即位した。なお、ゼテギネア大陸における同革命は、ヴァレリアの紛争勃発以前のことである。
政治力に優れ、人望も厚く、国内の統治力は並外れたものがある。そうした内政の安定ゆえに、ハミルトンら主力級の家臣をすべて国外に派遣することもできた。

ギルバルド・オブライエン◆写真右
懐かしき老雄はどこにいる?

新生ゼノビア王国の戦士。ゼノビア人。52歳。神聖ゼテギネア帝国を倒した後、数人の仲間と共にローディス教国の統治領・旧ニルダム王国に潜入。ローディスの奴隷となったボルマウカ人の反乱に力を貸す。ボルマウカ人は、暗黒騎士アンドラスの同胞である。戦いの最中、病に倒れ、ゼノビアに帰還する途上、ヴァレリアに訪れる。親友カノープスから妹・ユーリアの護持を頼まれている。常に妹の存在を気にかけるカノープスが前線に立って戦っていられるのは、ギルバルドの存在があってのこと。

デネブ・ローブ
魔女はカボチャと共に仲間になる

出身地:不明
人　種:ゼノビア人
年　齢:不明

◆Profile
年齢不詳。元新生ゼノビア王国魔法団所属。新生ゼノビア王国建設の立役者のひとり。魔法の研究に対する情熱は人一倍強く、ヴァレリア島を訪れた理由も、その資金作りのためである。カボチャを愛する美しき魔女。禁呪・スーパーノヴァを所持している。ヴァレリア島では封印されている禁呪を、独自のルートで入手していることからも、彼女の魔法研究の熱心さが伺える。
その外見と異なる年齢であることは、ウォーレンとの会話などからもわかる。

◆Role in Game
特定の日付に特定の町でショップを賃貸し、アイテムの販売を行う。アイテムを255個以上購入すると要望により仲間にもなってくれる。さらに、パンプキンヘッドを10体以上雇用したことがあれば、禁呪などの貴重品を携えて仲間になってくれる。これは、彼女のカボチャ好きを示す好例である。
デニムとウォーレンの再会時にデネブが仲間になっていると、彼女も見舞いに訪れる。デネブの言動は、永く続く戦乱で張り詰めた糸を緩めてくれる。

Zapan Illuedus & Gamp Backstein

Clare Harmolarea

Denev Rove

Ficks Tristram Zenobia & Guilbult Ô b Lien

Tactics Ogre
Let Us Cling Together
サターン版
タクティクス オウガ
公式ガイドブック
古の昔
力こそがすべてであり
鋼の教えと
闇を司る魔が支配する
ゼテギネアと呼ばれる時代があった

Tactics Ogre

Let Us Cling Together

◆

サターン版

タクティクス オウガ

◆

公式ガイドブック

CONTENTS

4 はじめに

5 第1部 攻略と指針

6 地図の見方
8 ヴァレリア島全図
10 ヴァレリア島勢力変遷史
14 全章チャート
16 人物相関図

18 基本戦術確立のために

31 CHAPTER-1
僕にその手を汚せというのか
32 進行ルート
34 人物相関
35 攻略ポイント
36 フローチャート
マップ攻略
37 アルモリカ城門前
38 アルモリカ城城内
39 タインマウスの丘
40 クリザローの町
41 クァドリガ砦
42 ゴルボルザ平原
43 古都ライム
44 ボルドュー湖畔
45 ゾード湿原
46 バルマムッサの町
47 バルマムッサの町 Cルート
48 バルマムッサの町 Lルート
49 ランダムバトルデータ

51 CHAPTER-2, CHAOS
思い通りにいかないのが世の中
なんて割り切りたくないから
52 進行ルート
54 人物相関
55 攻略ポイント
58 フローチャート
マップ攻略
59 港町アシュトン
60 ゾード湿原
61 ボルドュー湿原
62 タインマウスの丘
63 クリザローの町
64 クァドリガ砦
65 ダムサ砦
66 港町ゴリアテ
67 古都ライム
68 ゴルボルザ平原
69 アルモリカ城城門前
70 アルモリカ城城内
71 ランダムバトルデータ

73 CHAPTER-2, CHAOS
誰も僕を責めることはできない
74 進行ルート
76 人物相関
77 攻略ポイント
79 フローチャート
マップ攻略
80 バルマムッサの町
81 ゾード湿原
82 港町アシュトン 1
83 港町アシュトン 2
84 クァドリガ砦
85 タインマウスの丘
86 ゴルボルザ平原
87 古都ライム
88 アルモリカ城城門前
89 アルモリカ城城内 1
90 アルモリカ城城内 2
91 ランダムバトルデータ

93 CHAPTER-3, CHAOS
駆り立てるのは野心と欲望
横たわるのは犬と豚
94 進行ルート
96 人物相関
97 攻略ポイント
99 フローチャート
マップ攻略
100 港町アシュトン
101 ゾード湿原
102 コリタニ城城門前
103 コリタニ城城内
104 バハンナ高原
105 ブリガンテス城南
106 ブリガンテス城西
107 ブリガンテス城城内
108 バハンナ高原
109 コリタニ城城門前
110 コリタニ城城内
111 ウェオブリ山
112 古都ライム
113 ボード砦
114 フィダック城南
115 フィダック城西
116 フィダック城城内
117 ランダムバトルデータ
119 C-4攻略の前に(CHAOS編)

121 CHAPTER-3, LAW
欺き欺かれて
122 進行ルート
124 人物相関
125 攻略ポイント
127 フローチャート
マップ攻略
128 マドュラ湿原
129 ブリガンテス城南
130 ブリガンテス城西
131 ブリガンテス城城内
132 バハンナ高原
133 コリタニ城城門前
134 コリタニ城城内
135 スウォンジーの森
136 ボルドュー湖畔
137 タインマウスの丘
138 アルモリカ城城門前
139 アルモリカ城城内
140 ウェオブリ山
141 古都ライム
142 フィダック城南
143 フィダック城西
144 フィダック城城内
145 ランダムバトルデータ
147 C-4攻略の前に(LAW編)

149 CHAPTER-3, NEUTRAL
すくいきれないもの
150 進行ルート
152 人物相関
153 攻略ポイント
156 フローチャート
マップ攻略
157 アルモリカ城城門前
158 ボード砦
159 タインマウスの丘
160 クァドリガ砦
161 港町アシュトン
162 ヘドン山
163 バンハムーバの神殿
164 ダムサ砦
165 港町ゴリアテ
166 コリタニ城城門前
167 コリタニ城城内
168 ウェオブリ山
169 古都ライム
170 フィダック城南
171 フィダック城西
172 フィダック城城内
173 ランダムバトルデータ
175 C-4攻略の前に(NEUTRAL編)

177 CHAPTER-4
手をとりあって
178 攻略ポイント
184 フローチャート
マップ攻略
186 バハンナ高原
187 ブリガンテス城南
188 ブリガンテス城西
189 ヘドン山
190 バンハムーバの神殿
191 ランベスの丘
192 バーニシア城城門前
193 バーニシア城中庭
194 バーニシア城城内1
195 バーニシア城城内2
196 グリムスビーの町
197 ニムラハバの森
198 ヨルオムザ峡谷
199 ウェアラムの町
200 ボルダー砂漠
201 ハイム城城門前
202 ハイム城裏門前
203 ハイム城中庭
204 ハイム城南
205 ハイム城城内
限定マップ
206 港町ゴリアテ(Law)
207 クァドリガ砦(Neut)
208 ベルモルーゼ大地(Law)
209 死者の宮殿への道 マドュラ氷原
210 ベルモルーゼ台地
211 ボーテーゲン平原
212 神殿への扉 ボード砦
213 ダムサ砦
214 ゲッコー砦
215 ゲルド砦
216 禁呪の神殿 ゾショネルの神殿
217 ハーネラの神殿
218 バーサの神殿
219 グルーザの神殿
220 ランダムバトルデータ
224 解答のない
『タクティクス オウガ』クイズ

225 CHAPTER, "GARDEN IN THE AIR"
空中庭園の章
226 攻略に向けて
227 フローチャート
マップ攻略
228 1F、2F
229 3F、4F
230 5F、6F
231 7F、8F
232 9F、10F
233 11F、12F
234 13F、14F
235 15F、16F
236 17F、18F
237 地下墓地、遺跡
238 封印の間

239 CHAPTER, "CASTLE OF THE DEAD"
死者の宮殿の章
240 死者の宮殿のシステム
241 必殺技習得システム
242 敵ユニットの出現システム
マップ攻略
244 B1・ユニット1
245 B2・ユニット2
246 B3・ユニット3
247 B4・〈L・C〉ユニット
248 B4・〈N〉ユニット
249 B5・汎用
250 B10・15
251 B20
252 出現敵ユニットデータB1～24
マップ攻略
257 B25・ユニット6
258 B30・35
259 B40・45
260 出現敵ユニットデータB25～49
マップ攻略
265 B50・ユニット7
266 B55・60
267 B65・70
268 出現敵ユニットデータB50～74
273 B75・80
274 B85・90
275 B95・出現敵ユニットデータB-75～99
280 地下75階を越えて
281 死者の宮殿最深部
282 覇王への道
284 エピローグ

285 第2部 データ集

286 ユニットデータ
302 アイテムデータ
312 魔法データ
318 ショップデータ
320 エクストラデータ
323 人名・地名・用語事典
332 さくいん

はじめに――サターン版と本書の心得

シミュレーションRPGの傑作として誉れ高い『タクティクス オウガ』が発売されたのは'95年秋のこと。ここにサターン版完全移植がなされたことは、新たなるファンを増やすという意味で、非常に有意義なことである。しかしながら、オリジナル版発売より1年以上経過している現状において、マニア層はほとんどの謎を解明してしまっていると思われる。

ガイドブックを作成するにあたり、腐心したのはまさにこの点である。本書を読むのは、新しくサターン版をプレーする人である、という前提がありながら、オリジナル版のプレイヤーも当然目にすることがあると思われる。よって、全ルートならびに全ユニット、魔法、アイテムデータを掲載することにした。新しくプレーする人にとって、「まだ知りたくない」事項まで掲載されている可能性もあるが、そこは御了承願いたい。ただし、ゲームの魅力を損なわないようにするため、シナリオの種明かし的部分は極力伏せさせていただいた。本書を手に取った『オウガ』初心者達は、できる限り自分のデニムが進んでいるルートにそって参照することを勧める。

本書は、大きく分けて

第1部世界観（P8～17）

戦術指南（P18～29）

各ルートのマップ攻略（P30～284）

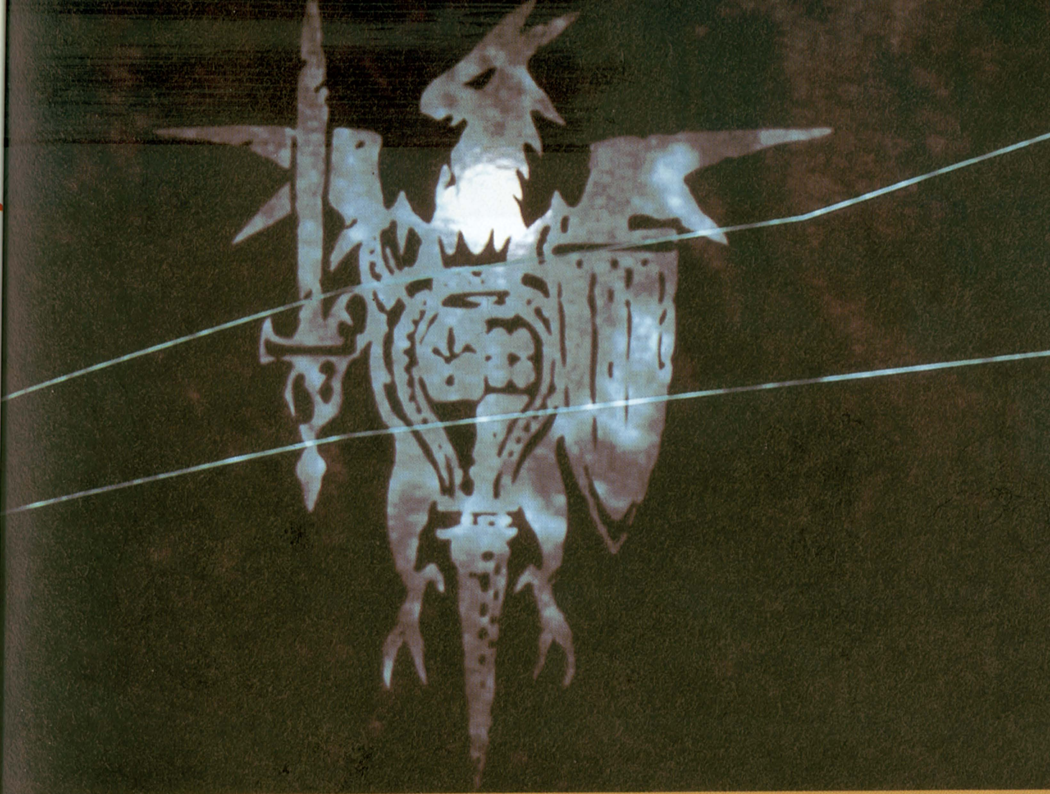
第2部各種データ（P285～322）

に分れている。読者諸兄の知りたい事項は、主に目次、索引を利用すれば、容易に検索できるようになっている。大量にあるマップ攻略ページの見方は、P6～7を参照していただきたい。

いずれにせよ、全マップを掲載し、なおかつキャラクター紹介をカード化したために、このような膨大なページ数に膨れ上がってしまった。いうまでもなく、本書が『タクティクス オウガ』ガイドブックの決定版ではあるが、それ故に『タクティクス オウガ』の"タクティクス＝戦術"所以であるマップ攻略を端折ることはできなかった。結果、辞書のようなヴォリュームになることを避けられなかったことを了承願いたい。

（編者）

※本書は、「『タクティクス オウガ』公式ガイドブック」ならびに「『タクティクス オウガ』公式ガイドブック・完結編」（いずれも弊社刊）を最大限参照していることを御了承下さい。また、巻頭のカードについては、P7を参照して下さい。



第1部

攻略+指針

マップ攻略の読み方

マップ上の記号の説明

- 味方の初期配置
- 敵の配置。番号は表に対応している。ランダム敵は未掲載
- 埋もれた財宝の位置。タイプは本文中に掲載
- 影になっている埋もれた財宝
- 魔法で草を燃やすと取ることができる埋もれた財宝
- 影になっている、草を燃やすと取ることができる埋もれた財宝
- 敵援軍の出現場所。線で出現範囲を示しているものも

■表A

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

6〜7

Trophy

クリアランス(3)

隠し扉

(2ヵ所)

■表B

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	アーチャー	19	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	85
2	ナイト	18	風	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	56
3	クレリック	18	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックシード	知性の指輪	ヒール	クリアランス	ヒーリングプラス	45
4	バーサーカー	18	大地	C	スレンダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バルダーブーツ	*	*	*	78
5	バーサーカー	18	炎	L	スレンダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バルダーブーツ	*	*	*	21
6	ウィザード	18	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	知性の指輪	アシッドレイン	*	*	61
7	レッドドラゴン	18	風	L	*	*	*	*	*	*	*	45

本書では、『タクティクス オウガ』中で行くことができる、すべてのマップを掲載している。なおかつ、それぞれのCHAPTERに対応して、同じマップも重複して掲載した。その理由は、それぞれの進行ルートによって、同じマップ、シチュエーションでも敵のデータ等が変わってしまうからだ。よって、全ルートをクリアしてしまった人にとってはくどくなるかもしれない。しかし、本書は初心者にも攻略の門戸を開かなくてはならない。マニアの諸兄には、その点を御了承願いたい。

なお、最終バトルは素のマップのみ、および死者の宮殿再下層部はマップ掲載を控えさせていただく。そういった類を掲載することによって、プレイヤーが身もフタもなくなるのを避けるためだ。

各マップ上にある記号は、右上表の通り。5、6番目の“魔法”とは、ファイアストームなど炎系攻撃魔法を指す。また、空中庭園のマップにあるピンク地のマスは、隠し扉開閉のスイッチの役割を果たしている。

〈表Aの読み方〉

敵軍所属

敵軍が所属する軍。バクラム・ヴァレリア、ウォルスタ、ガルガスタン、暗黒騎士団ロスローリアン以外にも部隊が登場する。敗残兵、海賊、ネオ・ウォルスタ解放同盟、などがそうだ。ひとりでも人間系のユニットがいる場合は、以上のいずれかが表示される。獣系のみの部隊は、不明となる。

人種

ヴァレリア島の3民族……バクラム人、ウォルスタ人、ガルガスタン人。大陸の民族……ローディス人、ゼノビア人。亜人間、獣は不明となる。ゾンビやスケルトンも、アンデッドになる前の民族の表記がある。立場的に敵対する民族に対しては忠誠度が低くなる。

ランダム敵

出現が決まっておらず、そのマップに入るたびに変わる敵。大体ランダム敵中1体が出現する。召喚される場合は、全種類が出現することも。

Trophy

番号の敵を倒すと、必ず落とすアイテム。

隠し扉

空中庭園専門のデータ。通常2ヵ所ある扉は、ただ敵を全滅させただけではひとつしか開かない。これは、ふたつ目の扉を開けるためのスイッチの有無である。ある場合はその数、ない場合は＊で表記される。

〈表Bの読み方〉

No

マップ上の番号に対応している。1番は"敵殲滅"マップを除いてはリーダーである。ランダム敵は、出現番号も場所も特定できないため、マップ上には未掲載。◎で表記されるものは、このマップ戦闘終了後に仲間になるユニット・データ。

クラス

敵ユニットのクラス。名称はリーダーを除いてランダム。色は民族別になっている。

ピンク＝ウォルスタ人
黄緑＝ガルガスタン人
水色＝バクラム人
紫＝ローディス人
灰色＝ゼノビア人
白＝不明。

LV

味方のレベルに応じた敵の最高レベル。これ以上のレベルで出現することはない。リーダーのレベルは固定。

E

エレメント。大地、炎、風、水の4種類がある。

AL

アラインメント。L＝ロウ、N＝ニュートラル、C＝カオスを意味する。

装備

装備しているアイテム。最大4つ。

魔法

装備している魔法。基本的には3つ。4つ装備しているユニットもわずかにいるが、それは逐一補足する。

忠

忠誠度。数値とコメントの比較は、P322参照。

〈マップ攻略文中での用語の解説〉

●方位について

ゲーム上のマップには、東西南北は設定されていない。攻略文中では、マップの上の頂点から左を北、右を東と便宜上設定する。

●味方ユニットの配置について

味方ユニットは、ゲストユニットとシナリオ上でデニムが移動している場合を除いて、アタックチーム編成画面と逆に並んでいることが多い。よってこれらの位置を記述する際、「向かって」か「編成上で」と書いてある場合は、編成画面での位置取り。それらの記述なく、右、左とかかれている場合は、マップ画面での初期配置の並びを示す。

本書全体の読み方と裏技

P4でも言及したとおり、本書は以前発行された、2冊の公式ガイドブックの合本というスタイルを取っている。単純に併せただけでなく、前作での誤植、未発表情報等を極力訂正、掲載するように努めた。よってフローチャート、進行ルートでの解説を除くシナリオ部分はほとんど割愛した。シナリオ上でのさまざまなシチュエーションの楽しみは、プレイヤーひとり一人が負っていただきたい。本書はあくまでもその楽しみの補佐をするだけである。

〈巻頭キャラクター・カードについて〉

本書巻頭についているのは、各キャラクター紹介をカード化したものだ。表がキャラクターイラストと欧文名、裏がそのキャラクターのプロフィールである。プロフィール中の"Role in Game"は、ゲーム中の各キャラクターの役割を客観的観点から述べている。なおカード表面の内側の線で切り取れば、名刺サイズになる（裏面の文字が切れてしまうのは御容赦願いたい）。

〈第2部について〉

本書では、完全データを掲載している。敵固有ユニットについては、それぞれのマップ攻略において解説しているので、そちらを参照していただきたい。

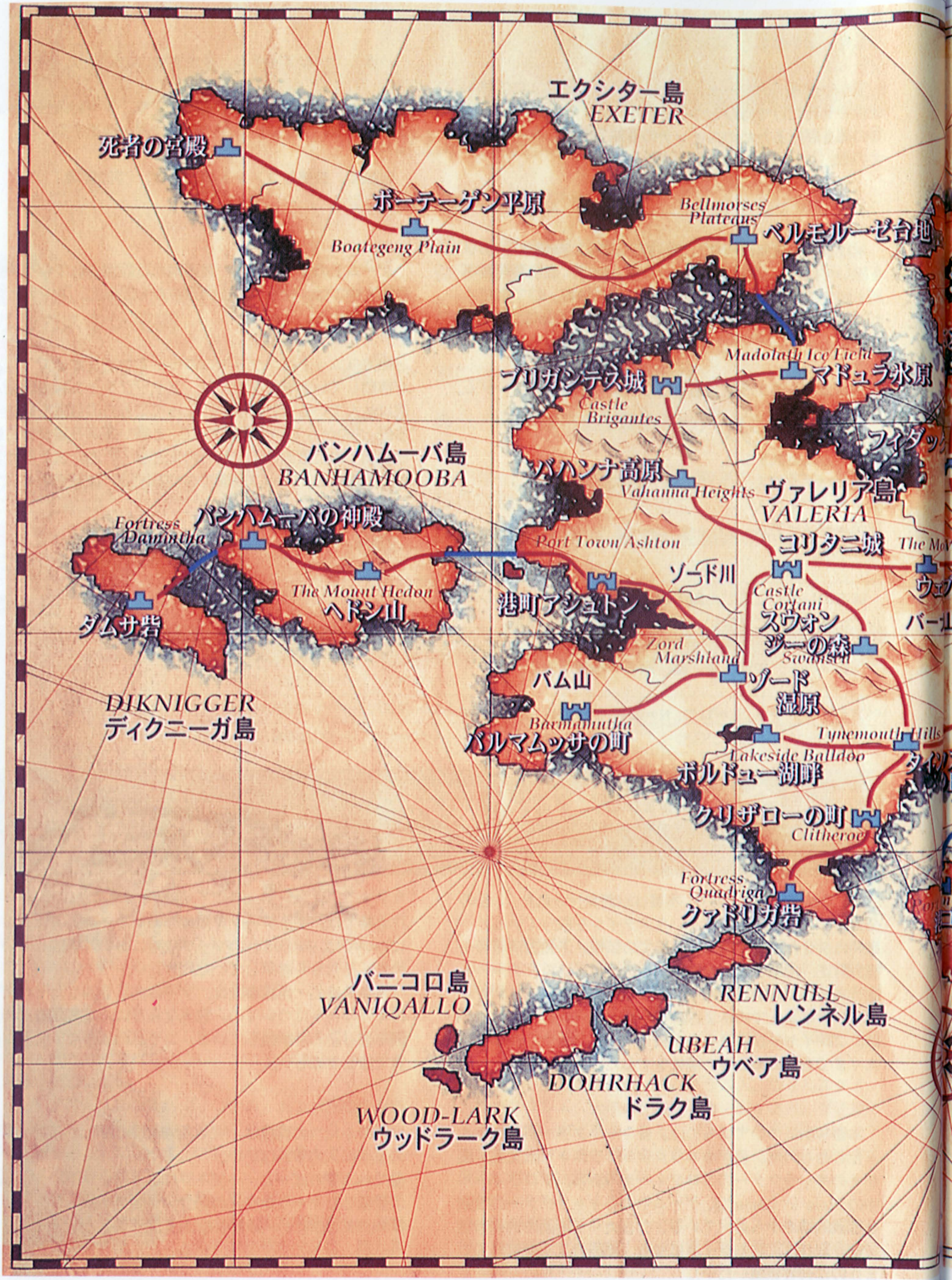
人物・地名・用語事典は、ゲーム内に登場したそれぞれのキーワードについての、意味ならびに、本書編集部の主観を盛り込んで解説している。コラムのような、気楽な感覚で接してほしい。

〈裏技〉

以下のふたつの裏技は、NEW GAMEを選択し、名前を下記のように入力すればいい。

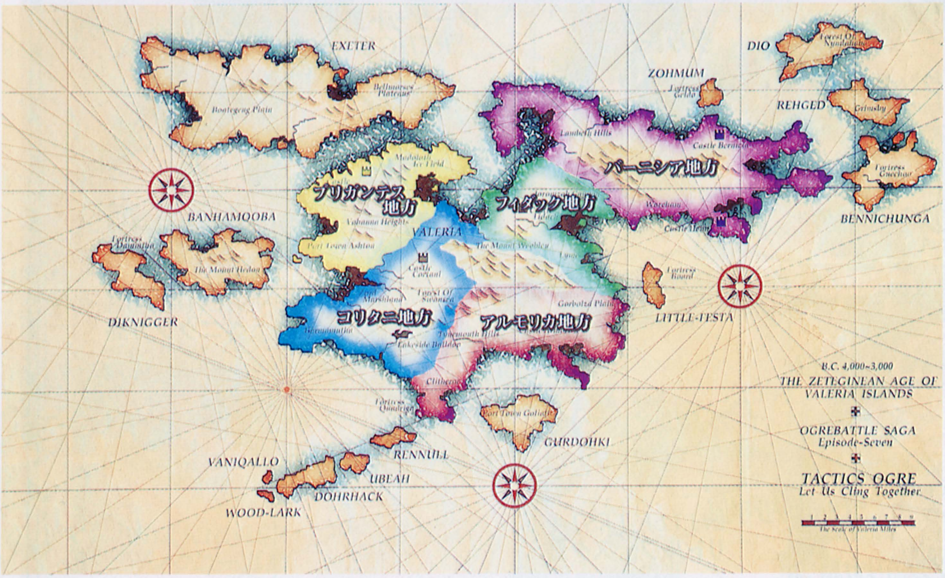
●でねぶ♥れぽーと……デネブによるセーブデータ上に既に登場したキャラクターの紹介。イラスト集。

●MUSIC_ON……好きなBGMを聞くことができる。


エクシター島
EXETER
死者の宮殿
ボーテーゲン平原
Boategeng Plain
Bellmorses Plateaus
ベルモルーゼ台地
Madolath Ice Field
マドュラ氷原
ブリガンテス城
Castle Brigantes
バンハムーバ島
BANHAMOOBA
ババンナ高原
Vahanna Heights
ヴァレリア島
VALERIA
Fortress Damntha
バンハムーバの神殿
Port Town Ashton
コリタニ城
ゾード川
Castle Cortani
The Mount Hedon
ヘドン山
港町アシュトン
スウォンジーの森
Swansea
ダムサ砦
Zord Marshland
ゾード湿原
バム山
DIKNIGGER
ディクニーガ島
Barmamutha
バルマムッサの町
Tynemouth Hills
Lakeside Balldoo
ボルドュー湖畔
クリザローの町
Clitheroe
Fortress Quadriga
クァドリガ砦
バニコロ島
VANIQALLO
RENNULL
レンネル島
UBEAH
ウベア島
DOHRHACK
ドラク島
WOOD-LARK
ウッドラーク島

ディーオ島
DIO
Forest Of Nymlahaba
ニムラハバの森
ゾーマン島
ZOHMUM
Fortress Geldo
ゲルド砦
レーゲット島
REHGED
グリムスビーの町
Grimsby
ランベスの丘
Lambeth Hills
バーニシア城
Castle Bernicia
The Ballder Desert
ボルダー砂漠
Fortress Guechoe
ゲッコー砦
ヨルオムザ渓谷
Joromzah Canyon
空中庭園
Wareham
ウェアラムの町
Castle Fidach
Castle Heim
王都ハイム
BENNICHUNGA
ベニクンガ島
Mt.Weobley
古都ライム
Lyme
Fortress Board
ボード砦
Gorbolza Plain
ゴルボルザ平原
LITTLE-FESTA
リトルフェスタ島
Armorica
アルモリカ城
Goliath
ゴリアテ
GURDOHKI
ガルドキ島
B.C. 4,000~3,000
THE ZETEGINEAN AGE OF VALERIA ISLANDS
OGREBATTLE SAGA
Episode-Seven
TACTICS OGRE
Let Us Cling Together
1 2 3 4 5 6 7 8 9
The Scale of Valeria Miles
ヴァレリア島全図
Chapter-4対応全進行ルート付

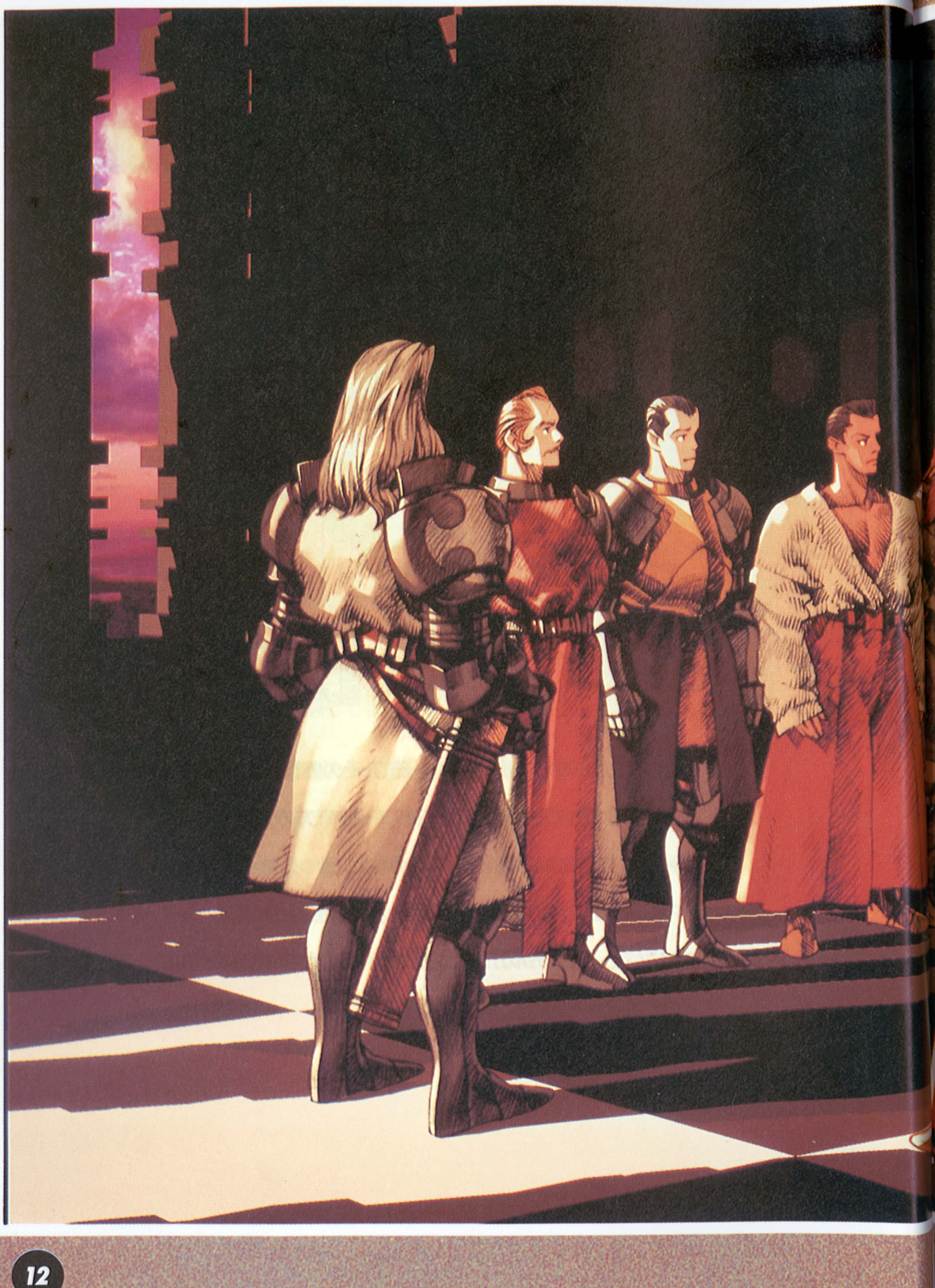
統一戦争前の版図

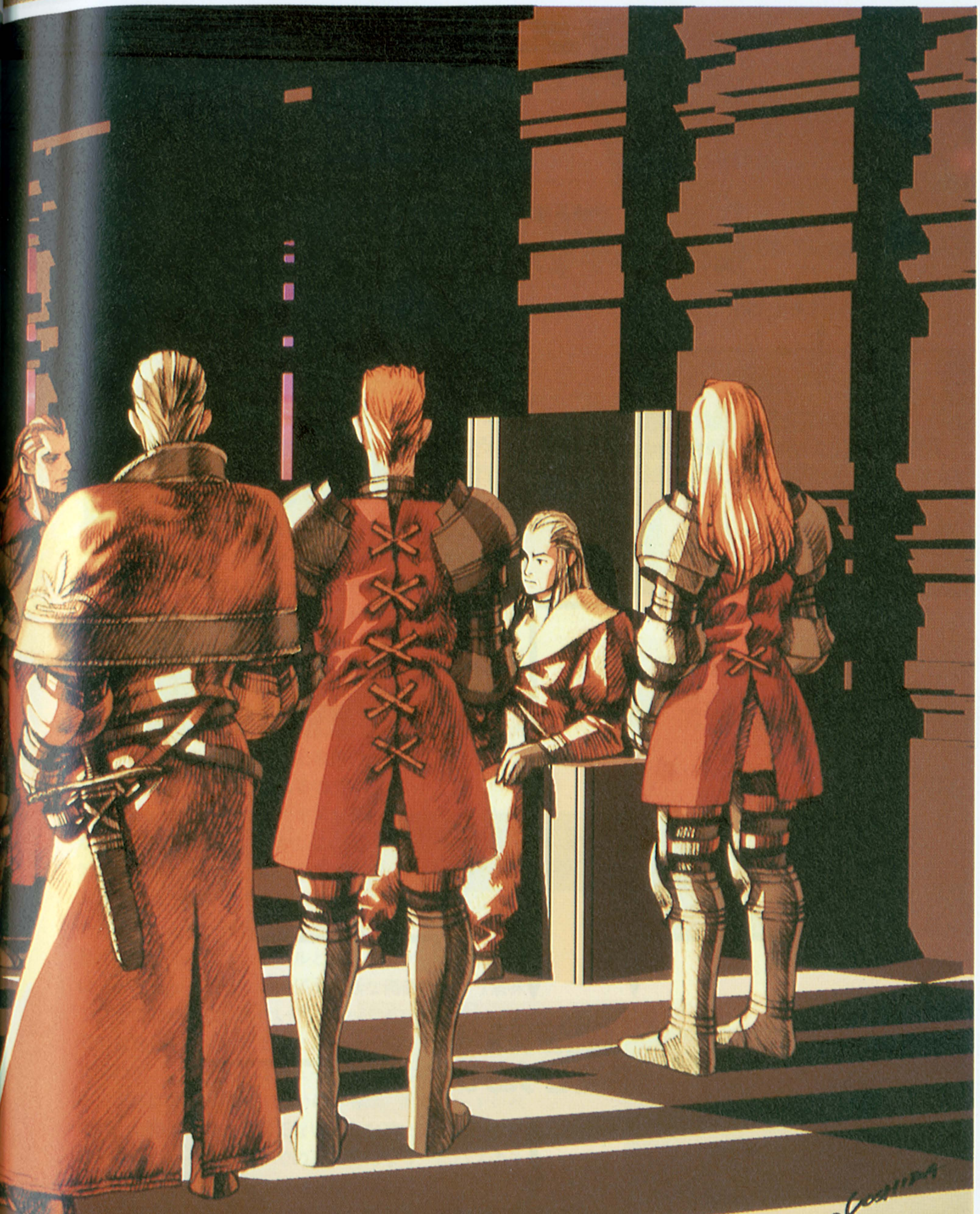


統一戦争前のヴァレリア島は、バーニシア、フィダック、アルモリカ、コリタニ、ブリガンテスの5つの国家に分かれていた。版図を広げようと企む国家が乱立し、一触即発の状態が続いていたが、互いに牽制し合うことで島内の均衡は保たれていた。

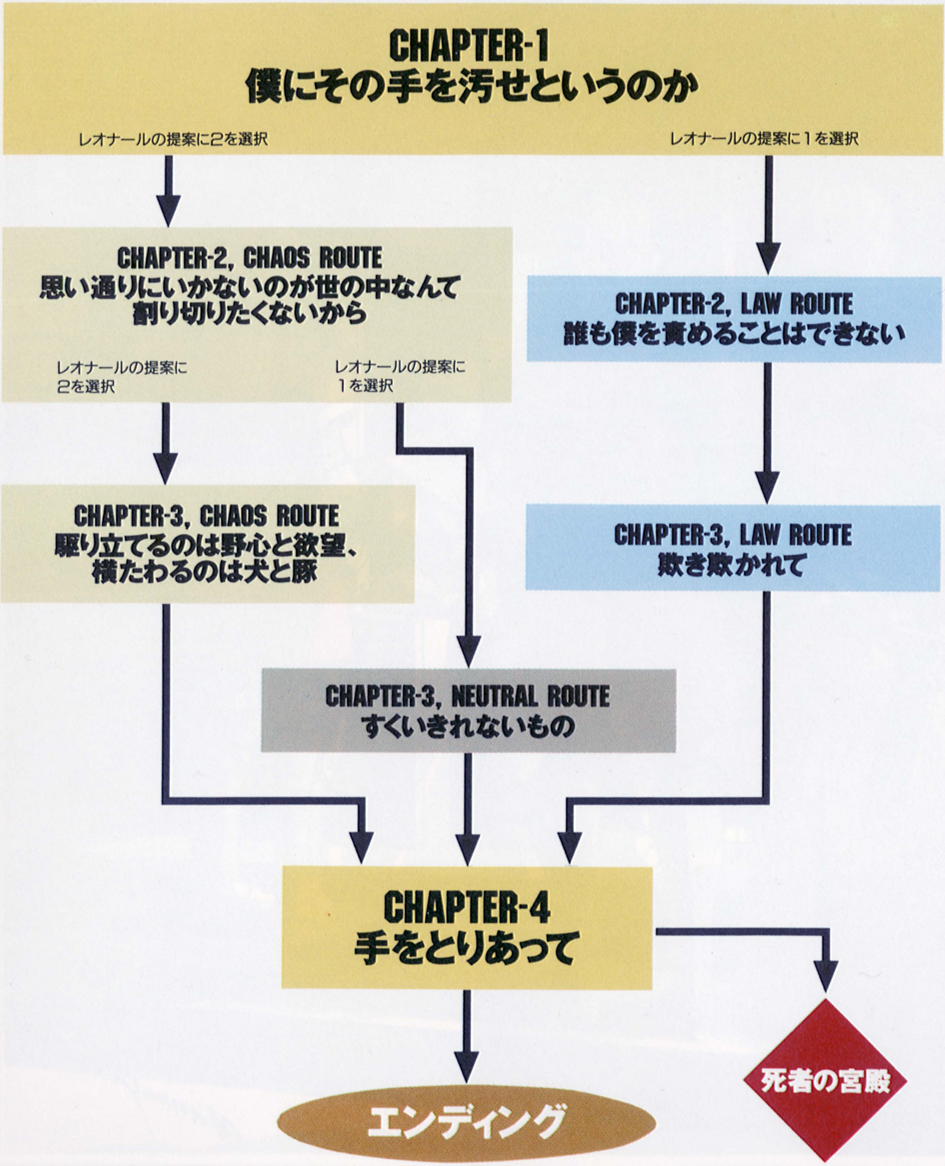
現在の版図

北方は、ローディス教国と密約を結び、その庇護の下で版図を広げたバクラム・ヴァレリア国が有している。南方のほぼ全域は、ヴァレリア島全人口の7割を占めるガルガスタン人から為る王国が有し、そのガルガスタン王国から執拗な弾圧を受けるウォルスタ人にいたっては、ガルガスタン王国の用意した猫の額ほどの広さの自治区へと虐げられている。




AKIHIKO YOSHIDA

全章チャート


CHAPTER-1
僕にその手を汚せというのか
レオナールの提案に2を選択
レオナールの提案に1を選択
CHAPTER-2, CHAOS ROUTE
思い通りにいかないのが世の中なんて
割り切りたくないから
レオナールの提案に
2を選択
レオナールの提案に
1を選択
CHAPTER-2, LAW ROUTE
誰も僕を責めることはできない
CHAPTER-3, CHAOS ROUTE
駆り立てるのは野心と欲望、
横たわるのは犬と豚
CHAPTER-3, LAW ROUTE
欺き欺かれて
CHAPTER-3, NEUTRAL ROUTE
すくいきれないもの
CHAPTER-4
手をとりあって
死者の宮殿
エンディング

3つのアラインメントに翻弄されて

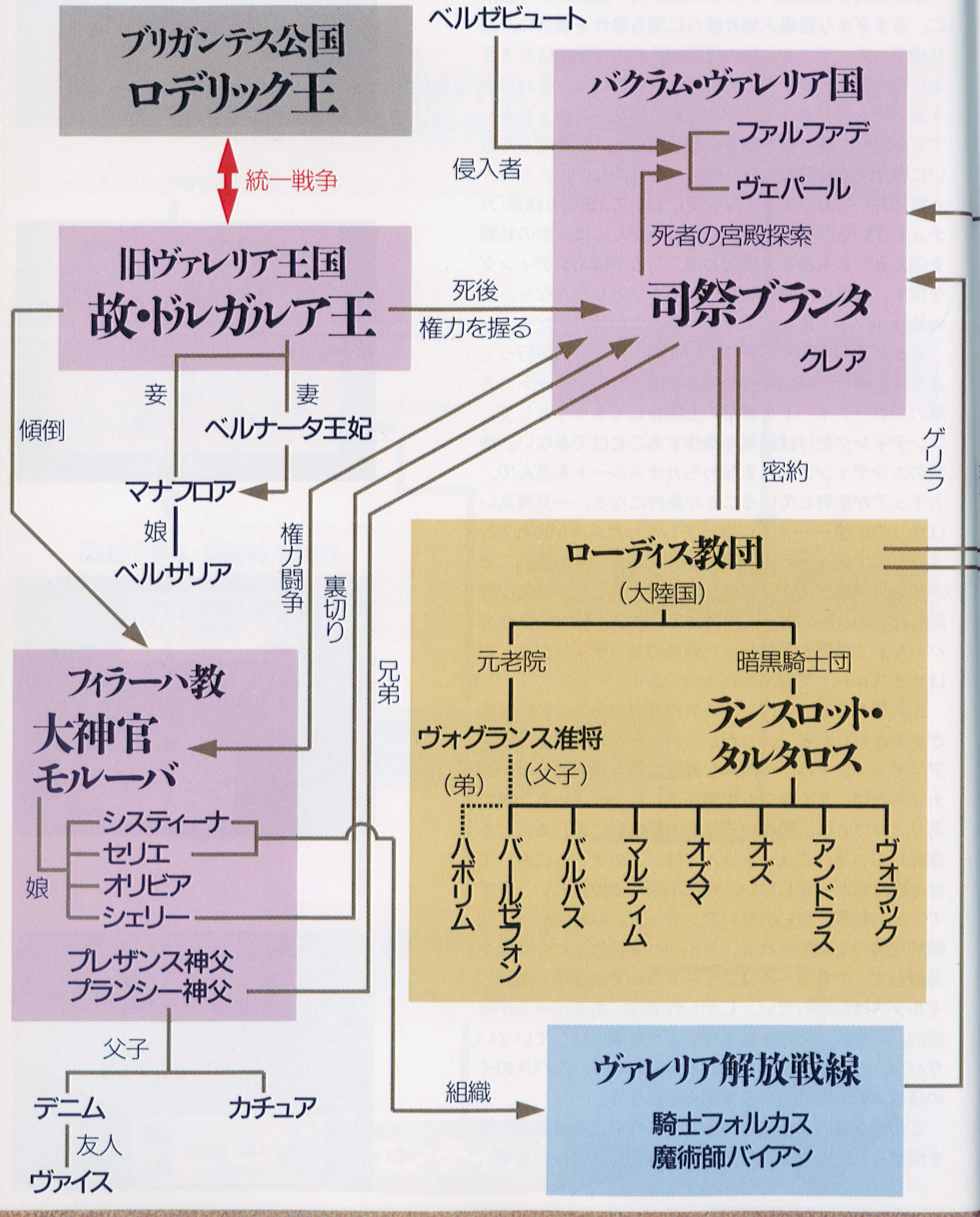
この壮大な物語は、デニムの生き方・成長という縦糸に、さまざまな登場人物と彼らに関る事件を横糸に、織り成される。デニムと彼の部隊の進み方で縦糸はさまざまに色を変え、ひとつの流れに収束していく。それが第4章「手をとりあって」であるが、異なるルートを歩んできた場合、同じ敵を相手にしながらも、部隊として戦いに参加する仲間たちは、同じになり得ない。さらに、4章においてもさまざまな状況において、異なる結果(カチュアがいるかいないか)になったがために、別の終焉を迎えることもある。終焉とは、ここではエンディングを指す。二度以上異なるルートでクリアした人なら、この物語がマルチエンディングであることは自明だろう。

さまざまな局面で、デニムがどのような選択を行ってきたか、行った結果どうなるのかは、左のチャートと各章のフローチャートを参照の上操作してもらうとして、エンディングだけは結果を操作することはできない。最良のエンディングは、すなわちカオスルートを進んで、カチュアが生存していることが条件になる。一見青臭いばかりの正義——大人になってしまった人々が忘れてしまったエナジー——を最後まで貫くこと、その選択こそが最良への道なのだ。正義を貫く生き方こそ、作者が意図したこのゲームのテーマである。前作『伝説のオウガバトル』では最も困難だった最良のエンディングは、実はカオスルートで迎えられるのである。

先入観のある人には、カオスが最良であることに抵抗があるかもしれない。しかしこのゲームにおける属性＝アラインメントは、一律的な価値基準を規範としない。カオスとは、あくまでも束縛を逃れ自由を求める立場であり、ロウとは、現在いる体制の価値観に準じることを意味している。ニュートラルとは、このゲームにおいてはその立場が一定しない、優柔不断な価値観という意味で、その結果、救いのないアンデッドとの戦闘など、悲観的な進行を強制される。モルーバ4姉妹はロウでは全員揃わず、アロセールはニュートラルでは途中で離脱し、ギルダスは助からない。しかし作者は、あるルートが戦術的、心理的に興味を持てないような演出はしていない。ザパン、ヴァイスはロウでのみ仲間になり、ニバスのその後はニュートラルのみで明らかになる。

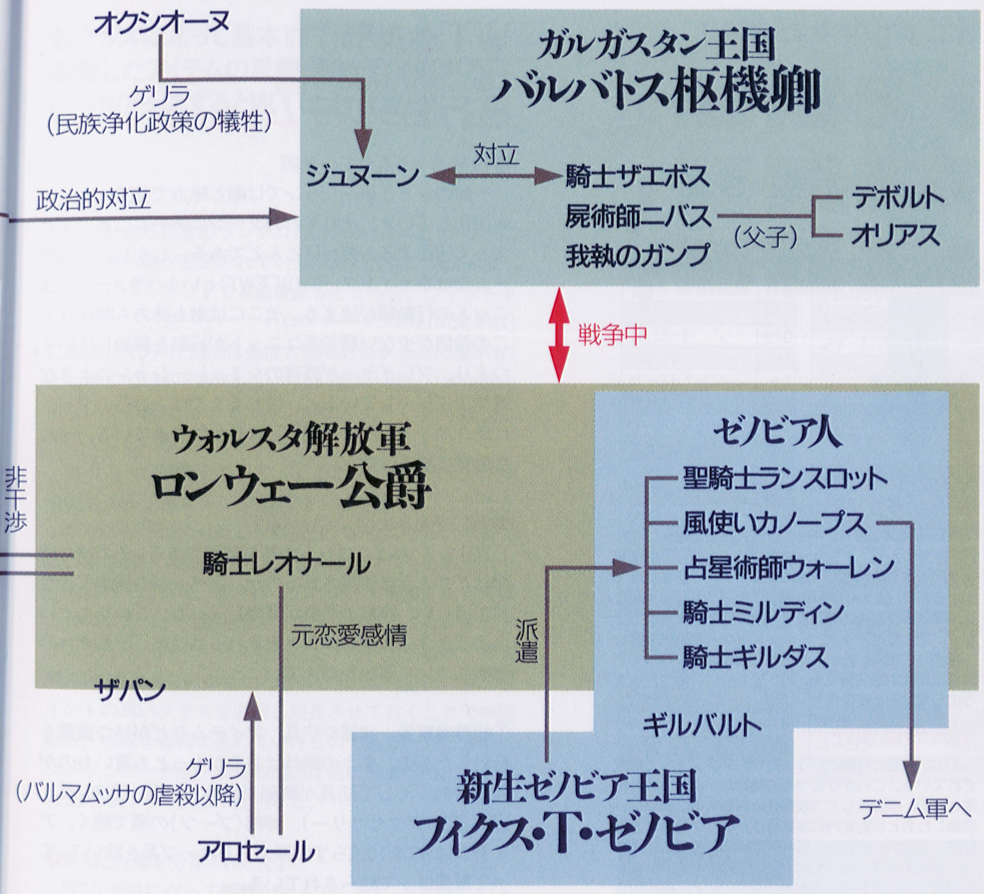
どの道を進んでも楽しめるように作者はこの物語の糸を用意した。それを織りあげるのはプレーヤーである。

ヴァレリア島の



ブリガンテス公国
ロデリック王
統一戦争
旧ヴァレリア王国
故・ドルガルア王
死後
権力を握る
ベルゼビュート
侵入者
バクラム・ヴァレリア国
ファルファデ
ヴェパール
死者の宮殿探索
司祭ブランタ
クレア
妾
妻
ベルナータ王妃
傾倒
マナフロア
娘
ベルサリア
権力闘争
裏切り
兄弟
密約
ゲリラ
フィラーハ教
大神官
モルーバ
システィーナ
セリエ
オリビア
シェリー
娘
プレザンス神父
プランシー神父
父子
デニム
カチュア
友人
ヴァイス
ローディス教団
(大陸国)
元老院
暗黒騎士団
ヴォグランス准将
(弟)
(父子)
ランスロット・
タルタロス
ハボリム
バールゼフォン
バルバス
マルティム
オズマ
オズ
アンドラス
ヴォラック
組織
ヴァレリア解放戦線
騎士フォルカス
魔術師バイアン

勢力・人物相関



神の目で『タクティクス オウガ』世界を知る

この人物相関図の時間設定は、第1章終了直前と考えていただいて結構だ。すなわちデニムとウォルスタ解放軍、そしてヴァイスの関係は、まだ決定していない。

ともかく、ほぼすべての登場人物が出そろい、序盤では隠されている人間関係もこれで明らかになっている。それゆえに一見、複雑さを増しているようにも見える。しかし、一度でもゲームをクリアされた方であれば、記載されている情報と、コアの登場人物との比較が容易にできるものと思われる。

カオス、ロウ、ニュートラルルートそれぞれの人物相関図も各章ごとに掲載しているので、それと併せて使用していただければ、より詳しく世界観が理解できるだろう。

基本戦術確立の

WT、ATのおおまかな流れ

WTが多くてもいいクラス

WTが少なく、相手より先に行動した方が確かに有利だが例外もある。クレリックやプリーストなど回復魔法を使うクラスたちだ。味方がまだダメージを受けてないときに、彼女らがATの状態になってもしょうがない。ベストは複数の回復役を一度に行動させるのではなく、ひとりはアーマーやシールドなど重装備で固めて敵味方の攻防が終わったあとに回復させ、そしてその他は比較的軽装備でまとめ、緊急時に行動できるようにしておくと便利だ。

待機の重要性

ATは、移動と行動というふたつのアクションで構成されている。これがひとつめの特徴だ。ふたつめの特徴として、接近戦などで攻撃後に移動する必要がない、移動したあとに射定内に攻撃目標がいない場合などは、移動と行動のいずれかを省略して待機することができる。待機はWTを減らす効果があり、片方のアクションを省略すると次ターンのWTが25パーセント減少。両方省略して何もせずに次のユニットへ順番を回すと、WTは半分になる。

WTとAT『画期的な待機&行動システム』

●敵味方入り乱れての戦闘

一般のシミュレーションでは敵と味方で交互にターンを消化していき、それぞれのターンにチームごとでまとまって行動するものがほとんどである。しかし、このゲームではウェイトターン(以下WT)というパラメータでユニットの行動順が決まる。そこには敵も味方も関係なく、この数値が少ない順で各ユニットが行動を開始していく。つまり、プレイヤーが既存のシミュレーションのような感覚でプレーしていると、慣れるまでは、自分のターンに敵ユニットが所々で割り込みをかけてきている、そんな感覚に陥るはずだ。

●待ち時間を決定するのがWT

WTは、いわばユニットの待ち時間である。その待ち時間はどのように決定されるのか。右ページの概念に注目してほしい。複数の要素が登場している。これをもとにあの3ケタの数値がはじき出されるわけだ。それぞれの要素について解説を加えていこう。

①総装備重量:武器や防具、アイテムなどが持つ重量を合計したもの。多少の例外はあるがもっとも重いものが武器全般。そして防具が胸部(鎧やローブ)、腕部(盾)、頭部(兜やアクセサリー)、脚部(ブーツ)の順で続く。アイテムはWTを10減らす効果のあるオーブ系を除いて、すべて重量は1で統一されている。

②クラスの基本WT:各クラスで持つWTの増減ポイント。ソルジャーとアマゾネスをゼロと設定して、右に一覧としてまとめてみた。プレーしていると気付くと思うが、敵と味方で同じクラスが前後する順番でATを迎えることが多いのはこのためだ。加えると、ドラゴンや魔獣のWTが多いのも表を見れば納得できるはず。

③レベルアップ時のWT減少ポイント:どんなクラスでもレベルアップ時にはWTが必ず減少する。減少するポイ

ために

WT概念の３カ条

各クラスによって基本WTは異なる。
装備したアイテムの重量分、WTは増える。
レベルアップするとWTは必ず減る。

ントにはある程度のランダム性はあるものの、クラスによって基本値が設定されている。たとえばニンジャなら一度のレベルアップで８前後減るところを、ウィザードは４前後しか減らない。これはステータスのAGI(素早さ)に関係しており、傾向は先ほど説明したクラスの基本WTと対応しているとみていい。WTを減少させたり増加幅の少ないクラスは、レベルアップ時にも大きくWTが減少していくことになる。

以上３つの要素を見ると、①と②はクラスチェンジや装備品の切り替えなど、即席でWTを調節することができるが、③だけはやり直しが効かないのがわかる。本書では序盤において前線に立つクラスにニンジャとアーチャーを勧めているが、それはこのためでもある。たとえば２体のユニットが最初のクラスチェンジでニンジャとナイトとなり、レベル15まで進むとする。その時点で両者間のWT差はかなりのものとなるはずだ。序盤でWT減少ポイントの高いクラスを選択し成長させておくことで中盤以降、戦闘を有利に進めていけるのである。もちろんニンジャとアーチャー推奨の理由は他にもあるのだが、それは以降のページにて説明する。

●移動と行動が分割されたAT

WTがゼロになって順番が回ってくると、そのユニットのアタックターン(以下AT)が開始される。このATは移動と行動で分割されており、従来のシミュレーションにありがちな、移動後に行動(攻撃など)というものではない。移動と行動の順番は任意に変えることができるのである。これによって、たとえば攻撃したのち敵の攻撃可能範囲から離脱するなど、行動(攻撃)→移動というアクションが可能になった。このゲームでは攻撃を与える(受ける)方向や高さなども重要なポイントとなっている(次ページ参照)。攻撃後に相手の死角に回り込む、高台へ一時退避するといった戦法も取れるのである。

各クラスの基本WT一覧

ソルジャー	0
ナイト	+5
バーサーカー	+5
ウィザード	+10
ニンジャ	−5
ビーストテイマー	+5
ドラグーン	+5
ソードマスター	+5
テラーナイト	+10
エクソシスト	+10
ガンナー	+35
リッチ	+10

アマゾネス	0
クレリック	+5
アーチャー	−5
ウィッチ	+10
プリースト	+20
ヴァルキリー	+5
ドラゴンテイマー	+5
セイレーン	+15
エンジェルナイト	+5

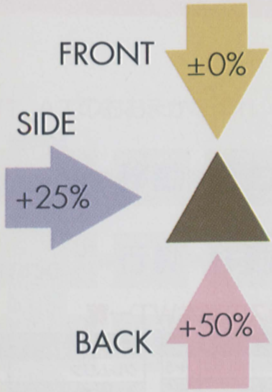
フェアリー	−10
グレムリン	−5
ホークマン	0
リザードマン	+5
スケルトン	0
ゴースト	+5
テンプルナイト	+5
パンプキンヘッド	+5

ドラゴン(４種)	+50
ホワイトドラゴン	+60
ブラックドラゴン	+60
ティアマット	+65
バハムート	+65
グリフォン	+45
コカトリス	+40
オクトパス	+70
ゴーレム	+50
ヒドラ	+70
サイクロプス	+50
ゴーゴン	+45
ゴブリン	−5

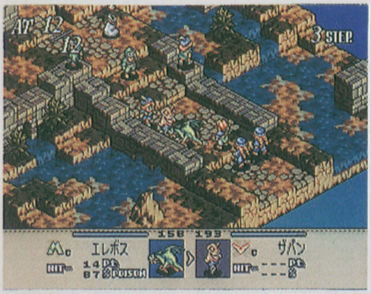
ATが回る順番の確認法

ショートカット機能のＬ＋Ａボタンを使えば、ユニットがATの回ってくる順番で点滅しながら切り替わっていく。作戦を立てる上で、とても便利な機能なのでぜひ活用してほしい。

攻撃方法と命中率

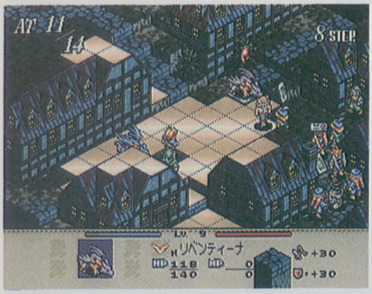


攻撃するなら背後から



素早さに欠けるため成功率が低いドラゴンのスペシャル技。成功率が5割もアップするのだから、できるだけ背後から行う。

射程範囲外の敵を狙う



相手と同じ高さにいる場合も、射程範囲から1パネル外れた位置にいるなら攻撃はほぼ届く。

方向と高さ『立体的な攻略が必要な戦場』

●方向と命中率の関連性①

スクウェアで構成されたフィールドにおいてユニットは、前後左右のいずれかで他のユニットと隣接する。このとき攻撃側がどの方向から相手を攻撃するかにより、命中率が変化する。左の図を見ればわかるように、正面と背後ではじつに命中率が5割も違ってくるのだ。ATが回ってきてユニットが攻撃に移る時、移動することで正面以外から攻撃を加えることができるかを、まず考えること。

逆に防御側の立場でいえばいかに相手に背中を見せないようにするかが大切である。加えるとこの法則は攻撃側だけに通用するものであり、攻撃を受ける側はどの方向から攻撃されても反撃時の命中率に変化は生じない。ただし、相手の命中率が低くなれば攻撃の回避率はアップするわけだ。いずれにしろ攻撃するターゲットを決定したとき（あと1回Aボタンを押すと攻撃が開始される状態)、画面斜め下にダメージポイントとその命中率が左下に攻撃ユニット、右下に反撃ユニットがあらかじめ表示される。これをチェックしながら、無駄なくダメージを与えることだ。

●方向と命中率の関連性②

方向と命中率が関係するのは直接攻撃だけにとどまらない。弓矢や銃などの間接武器やドラゴンたちのブレスに代表されるスペシャル攻撃、そしてスタンスローターやペトロクラウドなどのステータス異常を起こす魔法も術者と攻撃を受ける側の位置関係で命中率＝成功率が変わってくるのである。命中率変化の度合いは通常攻撃時と同じ。魔法などは複数の相手を一度に攻撃できるが、このときひとりでも多く正面以外の位置から攻撃できるように移動しておくこと。

●上下で異なる攻撃範囲

立体で構築されたフィールドには建物の上や急な斜面において攻撃側と防御側で上下の位置関係も生じる。そこにはいくつか特殊な決まりごとがある。まず接近戦において。剣や斧など水平方向の攻撃範囲が1パネルの武器は、垂直方向においても下方へ3パネル、上方へ2パネルと範囲が決められている。つまり相手より3パネル上から攻撃すれば反撃されない。さらに槍やムチなど攻

撃範囲が２パネルの武器を装備すれば、さきほどの条件に上下に＋１パネルされる。（以上Ｓサイズに対応）

●射定範囲に影響する高低差

弓矢など間接武器で攻撃した場合に、相手が射定範囲内にいて命中率が100パーセントでも攻撃がヒットしないことがある。そんな時は、大体が相手が自分より高い位置にいるはずだ。原因は高低差が生みだす上への角度にある。たとえ水平方向では射定内の距離でも矢を上へ向けて射つことで、より長い距離が必要になるわけだ。加えて矢は放物線を描いて飛んで行くので、目標に当たる前には失速して若干下方へと飛ぶ。このため高い位置にいる相手を攻撃すると失敗することが多い。攻撃が外れることは絶対ではない。だが、極端に高低差のある場合は行動を待機して次のWTで早く場所を移動し、高低差を少なくしてから攻撃したい。

逆に相手より高い位置にいる場合は弓矢の性能が大きくアップする。結論から言えば射定範囲から１〜３パネル外側にいる相手でも攻撃が可能となる。画面左下にはダメージポイントも命中率もゼロと表示されているが気にする必要はない。同じ弓矢を使った攻撃でも、高低の違いで戦闘の優劣は大きく変わる。

エレメント『属性』

●エレメント同士の因果関係

①戦闘時のダメージ：右上のように対立関係にある属性を持つユニット同士の戦闘では、お互いの攻撃力がアップ。与えるダメージが通常より大きくなる。逆に同じ属性の場合は防御力がアップする。

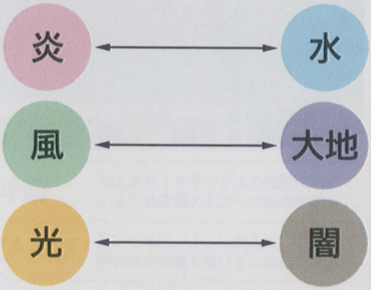
②魔法との相性：自分と同じ属性の魔法を使うことでダメージや命中率がアップする。そして魔法に比べれば効果は低いが、火竜の剣など属性を持つ武器や防具も、同じ属性のユニットに装備させた方がいい。これらのアイテムは対立関係にある属性の攻撃を弱める効果もある。

③地形への影響：草むらや湿原などフィールドに登場する地形は、エレメント４種の影響度がそれぞれ異なって設定されている。影響度が高いほど、それと同じ属性の魔法を使ったときの効果が高い。各地形の詳しい影響度はＰ22にて解説している。

投射攻撃の意外な敵

立体的なフィールドで登場する城や小屋などの建物はボウガンや銃、そしてライトニングボウなど直線的な攻撃法には障害物となる。さらに近くにいる味方のユニットがときには障害物（しかもダメージを与える）になることもあるので注意したい。

属性の対立関係



信仰からなる影響

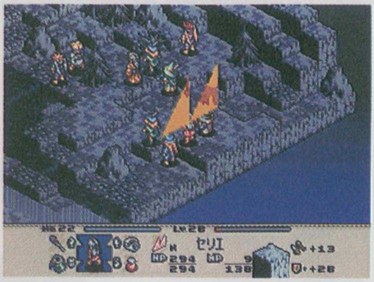
ゲームスタート時に４人の女神の誰に信仰を寄せるかによって、主人公デニムのエレメントが炎、水、風、大地のいずれかに決定される。そしてその際の選択によって主要キャラのカチュア、ヴァイス、ランスロット、ミルディン、ギルダス、ウォーレンの属性も変化するようになっている。

魔法は高低差に影響されない

スタンスローターなどのステータス異常を起こす補助魔法、フェンリルなどの召喚魔法、そして封魔の首飾りなど魔法絶対防御のアイテムを装備している場合を除いた攻撃魔法は、攻撃範囲内にいる相手にかならずヒットする。高い場所にいる、または障害物がジャマで間接武器で狙えない相手を手早く攻撃するなら魔法が一番簡単だ。

デフ系補助魔法

同じ属性のエレメント効果が3プラスされ、正反対の属性は3マイナスされる。戦闘終了時まで効果は持続するので戦闘開始時に使うようにしたい。



地形『複雑なる菱形』

●地形パネルがユニットに与える影響

①地形効果：物理的な攻撃力と防御力に影響を与える。地形パネルによってその効果は異なる(下図参照)。注意してほしいのが川や湖など水が流れている地形パネル。攻撃、防御力ともにかなり低下する。なるべくこの地形の上で停止しないように攻略ルートを考えよう。また、敵ユニットを川や湖へ誘い込むことができれば、格好の攻撃チャンスとなる。

②エレメント効果：各地形パネルは、エレメント4属性それぞれにプラスかマイナスの影響が設定されており、おもに魔法の威力に影響を与える。たとえば炎の影響の高い地形にいるユニットを炎系魔法で攻撃した場合、通常よりも高いダメージが与えられるわけだ。雪原や火山など4属性への効果がアンバランスなマップでは、その地域に適したユニットと戦うことが多い。デフ系の補助魔法でマップ全体のエレメント効果を変化させることも戦術のひとつといえる。

地形パネル一覧

地名	地肌	砂地	火山灰	草地	草むら	雪原	岩場	砂利	荒地	湿地	毒カビ	溶岩石
グラフィック												
エレメント効果	0 +2 0 −2	−2 0 +7 0	−3 0 +8 0	+1 −2 −1 +7	+2 −3 −2 +8	+7 0 −2 0	−1 +2 −2 +3	−2 +7 +2 −2	−2 +2 +7 −2	+2 −3 −2 +8	0 +2 0 +3	−2 +2 +7 −2
攻撃効果	40	20	20	35	30	25	35	35	25	12〜30	18〜26	35
防御効果	15	10	10	15	15	20	10	15	15	12〜20	10〜18	15
移動コスト	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1〜3	1〜3	1

地名	タール	氷原	水路	川	湖	海	溶岩	道	木床	石床	屋根	石壁
グラフィック												
エレメント効果	−3 0 +3 0	+8 0 −3 0	+2 0 −2 0	+7 0 −2 0	+7 0 −2 0	+2 0 −2 0	−3 0 +8 0	0 0 0 0	+1 −2 −1 +2	0 0 0 0	−1 −2 +1 +2	0 0 0 0
攻撃効果	20	25	10	15	10	20	0	40	35	40	40	40
防御効果	15	15	5	10	5	5	30	20	15	15	15	15
移動コスト	2	1	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可	1	1	1	1	1

※エレメント効果欄：上より水、大地、炎、風に対応している。また、エレメント効果は天候にも影響されるため、あくまでも参考にとどめてほしい。
※移動コストは軽歩＆鈍歩が対象。飛行＆浮遊の移動コストはすべて1となる。

③移動コスト：ほとんどの地形パネルのコストは１。では、１以上かかる地形について解説を加えていこう。湿地や毒カビは天候によって移動コストが変化する。２かかる地形でも、飛び越えることで（水面を飛び越えるのと同じ発想）コストが１ですむ場合もある。

●移動タイプ

断然有利なのは飛行タイプ。移動コストや障害物にとらわれず移動できる点は大きい。高低差の激しいマップではこのタイプのユニットをアタックチームに加えておくといいだろう。いちはやく高台へ登ることができるので装備させるのは投射武器が一番効果的である。

地上を移動するタイプでは昇降段数と川や湖など水の流れる地形に侵入できるかがポイント。両方の点で条件を満たしているのがニンジャとアーチャー。序盤のユニットはこのクラスにしておくといい。

天候『時間とともに変化する』

●天候が与える影響

①魔法の威力低下：天候によっては特定の魔法の命中率（補助魔法と召喚魔法）と攻撃力、さらに攻撃範囲まで狭くなる場合もある。天候によって威力が増すこともある。

好天候ー風、水系が低下⟷悪天候ー火、大地系が低下

②移動コスト：湿地や毒カビなど湿った土地は雨が激しくなるほど移動コストが増えていく。
③攻撃のヒット率：悪天候に弱いユニットは雨天時には攻撃の命中率が低下する。一覧は右にまとめた。

●天気予報のコツ

攻略するべきマップの天気を事前に操作することができる。方法は簡単。まずは攻略予定マップ（以下Ａ）の隣りのマップ（以下Ｂ）でトレーニングを開始。Ｂでトレーニング中の天候がそのままＡの天候となる。つまり、コールストームなどであらかじめＢで雨を降らせておけば、Ａを攻略開始時点では雨が降っているというわけ。攻略中にわざわざコールストームを使うことはない。もちろん例外はある。最初から雷雨で設定されているマップもあれば、必ず最初は晴れている場所もある。上のテクニックは、おもにランダムバトルで利用できるだろう。

移動タイプ一覧

軽歩	地上を移動し、二段までの高さを登れ三段までの高さを降りることができる。
鈍歩	地上を移動し、一段までの高さを登れ二段までの高さを降りることができる。
水中	川や海へ侵入、移動、停止することができる。水中では攻撃、防御力が低下。
水上	水面上を歩くことができる。ニンジャの特性。水上では攻撃、防御力が低下。
溶岩	溶岩の上で移動と停止ができる。スパークガードを装備すると可能になる。
飛行	高さや地形パネルの影響を受けずに移動することができる。
浮遊	地上より１ステップ上の位置に浮いているため武器の上方への効果範囲＋１。
ワープ	高さや地形パネルに加えて、壁などの障害物の影響も受けずに移動できる。

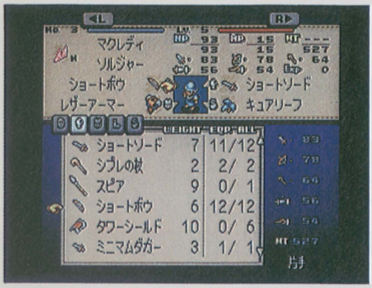
悪天候時の適性

●適性高い
アマゾネス・ヴァルキリー・アーチャー・ドラゴンテイマー・リザードマン・ゴースト・ドラゴン系クラス全般・ゴーレム

●適性低い
ガンナー・フェアリー・グレムリン・ホークマン・グリフォン・コカトリス

得意武器を持つクラス

ナイト ソードマスター ドラグーン ドラゴンテイマー テンプルナイト	剣
バーサーカー テラーナイト ホークマン	斧
ヴァルキリー	槍
ニンジャ	爪
アーチャー	弓
ビーストテイマー	ムチ
セイレーン	扇
リザードマン	ハンマー
ガンナー	銃



序盤は弓中心に編成

一番最初に登場する投射武器のショートボウは片手で装備できる。ショートソードとあわせて装備させるのが序盤のおすすめパターンだ。

武器『投射武器が一番』

●得意な武器はあるけれど…

いくつかのユニットには得意な武器が設定されている(左図参照)。たとえば同じ攻撃力の武器でも、得意としている種類のほうが与えるダメージが高いのだ。しかし実際に使うことを考えると、一番有効なのは反撃を受ける心配がなく、遠くから狙うことができる投射武器ということになる。すなわち弓を得意としているアーチャーはかなり使えるクラスといえるわけだ。

●数種類ある投射武器

①弓系：矢は放物線を描いて飛んでいく。このため目の前に障害物があっても、それを飛び越えて敵ユニットを攻撃することが可能だ。ただし上方向へ向かって射った場合、敵ユニットまで届かないことがある。

②ボウガン系：矢は直線的に飛んでいく。上方向に射った場合でも射定範囲内なら敵ユニットに必ず（敵の敏捷性が高くて避けられることを除く）ヒットする。ただし、軌道上に障害物(味方ユニットも含む)がある場合はそれにぶつかり攻撃が当たらない。全体的に弓よりも射定範囲が広くなっている。

③銃系：弾は直線的に飛んでいく。マップ内のどこにいるユニットでも狙えることが最大の特徴だ。ボウガン系と同様、弾の軌道上に障害物があると攻撃が当たらない。

●魔法系クラスとINT上昇アイテム

攻撃、回復を問わず魔法の威力にはINTが関係している。そのためクレリックやウィザードにはINTが上昇するアイテムを装備させておこう。具体的に説明すると序盤がシプレの杖、中盤から後半においてはバルダー系アイテム全般で固める。バルダーメイスはお得。

●ノックバック攻撃

クリティカルヒット時に起こるノックバックだが、任意に発生させることも可能だ。条件はこのふたつ。

①自分よりWTの遅いユニットを選択

②盾か小手を装備して盾で攻撃すること

これで確実にノックバックが発生する。穴へ落とせば飛行ユニット以外はアンデッドさえも即死させることが可能だ。また①の条件だが自分よりWTが早いユニットが相手の場合は50パーセントの確率でノックバックが発生

する。つまり、ノックバックを活用できるようなマップ(まわりがガケに囲まれている場所など)の攻略時にはWTの早い飛行ユニットなどに盾を装備させてもいい。

魔法『武器を凌ぐ攻撃力』

●魔法とステータスの密接な関係

①**攻撃魔法のダメージ・回復魔法のHP回復量**：これはINT値が高いほど有利。つまり優秀なプリーストは同時にセイレーンとして使っても力を発揮する。
②**魔法の有効範囲**：INTとMENの合計値が150を越えると5パネルへ広がり、300を越えると最高の13パネルとなる。召喚魔法を含む攻撃魔法全般とヒーリングプラス、イクソシズムが対象となる。
③**補助魔法成功率・召喚魔法の命中率**：武器による攻撃と同様にAGIとDEXが大きく影響している。また相手の側面から攻撃すると12.5パーセント、背後から攻撃すると25パーセント命中率があがる。
④**召喚魔法の攻撃回数**：これはINTとMENの数によって増加される。最高は10回。よって先のステータスが高いユニットに装備させないことには、まるで宝の持ち腐れになってしまうのである。

●後半の切り札ー召喚魔法

召喚魔法は攻撃範囲内にいる敵の中からランダムでダメージを与える。つまり範囲内に敵ユニットが1体しかいない場合なら、すべての攻撃がそのユニットに集中するわけだ。はっきいって召喚魔法の使い方はこの方法につきる。複数の敵に確実にダメージを与えるなら通常の攻撃魔法のほうがマシ。

●最初は誰でもMPがゼロ

戦闘スタート直後、ユニットのMPはゼロに設定されている。そしてWTが20減るごとにMPが1ポイントずつ回復するのだ。例えばWTが420のウィザードなら最初のATを迎えたときにはMPが21回復しているわけだ。

ノックバックとは

一般的には攻撃の衝撃で、ユニットが攻撃を受けた側と逆の方向へ1パネル分移動してしまうこと。盾や小手だと意識的にこの効果を狙える。移動してしまうと、相手が射程1の武器を装備しているなら反撃を受けない。高い場所から相手を突き落としたり、壁にぶつけるようにすると、通常ダメージに加え、ポイントが追加される。落下時には、高低差があるほどダメージは大きくなる。

連係プレーでMPを補充

リザレクションや召喚魔法など、消費MPの多い魔法は数ターン後でないと必要なMPが溜まらない。しかし、そんな呑気に待っていては戦闘に勝つことはできない。そこで連係プレーで最初から強力な魔法を使う方法がある。
①まずMPを補充したい魔法系ユニットよりもWTが早いユニットにMPを回復するアイテムを装備させておく②そのユニットの最初のATでウィザードにMP補充アイテムを使わせる③ウィザードが魔法を使う…といった具合だ。戦闘スタート時に敵味方が接近して配置されている場合などに有効な戦法だろう。アイテムを使わせるユニットは、最初のターンではあまり行動することがないクレリックなどが適役だろうか。

転職しないのも手

前列が上級クラス、後列が基本クラスとするなら、上級クラスへのクラスチェンジに執着するのは考えもの。ウィザードやクレリックなどは、むしろ基本クラスのままじっくり育てた方がいい。

忠誠度が低いと

リスクがあるからこのシステムがあるわけで、忠誠度があまりにも低いと、戦闘終了後、パーティーから離れてしまうのだ。ただし、アタックチームに入れなければ大丈夫ではある。

競売可能条件

Lサイズユニットは店でオークションにかけられる。金額はレベルの高さに対応して上がっていく。ただし、STRのパラメータが一規定値に達していないと売りに出せない。以下参照。

クラス名称	必要STR値
サンダードラゴン	100以上
レッドドラゴン	100以上
アースドラゴン	100以上
ブルードラゴン	100以上
ホワイトドラゴン	150以上
バハムート	200以上
ブラックドラゴン	150以上
ティアマット	200以上
グリフォン	100以上
コカトリス	100以上
オクトパス	100以上
ゴーレム	100以上

ユニット・クラスチェンジ『何をどう育てるか』

●ユニットを増やす方法

①**雇用**：ショップモードで"同士を集める"を選択すると男女の基本クラスのソルジャーとアマゾネスを雇うことができる。各ショップでは訪れる日数によって3番目の期間限定ユニットが出現する場合がある(P318参照)。

②**説得**：成功させるポイントは以下の3点

忠誠度の低いユニットを選ぶ

説得対象ユニットのHPをなるべく減らす

説得対象ユニットに隣接してから説得する

説得後に注意してほしいのは、味方になったユニットはすでに敵の攻撃対象となっていること。HPが少ないところを突かれて死んでもリザレクションで復活させることはできない。ランダムバトルに登場するユニットは、比較的忠誠度の低いものが多い。

③**救出**：敵に襲われているゲストユニットを助けて仲間にする。その場合におけるマップの難度はとても高く、敵味方のWTを考慮した細かい攻略が必要となる。

●忠誠度

ユニットの名前のヘルプメッセージを見ればユニットの忠誠度が確認できる(P 322参照)。ストーリーの時々で登場する選択肢にデニムがどんな反応を示すかで、微妙だが忠誠度は変化していく。忠誠度は人種でも左右し、ストーリー上でデニムと敵対関係にある人種は当然だが忠誠度が低い。第2章の序盤は、敵地での戦闘がほとんど。そのため店で雇用できるのは忠誠度が低い者ばかり。第1章から連れてきた同志を戦死させないようにしよう。

●クラスとステータスとの関連性

レベルアップ時にはINTやSTRなどの各ステータスが上昇する。このとき、そのユニットのクラスによって多く上昇するステータス、あまり増えないステータスの種類が決まっている。

●ターゲットになりやすいクラス

距離やHP残量などを除き、クラスという視点で選べば、ドラゴン、そしてデミヒューマン系が狙われやすい。これを利用して相手の攻撃をHPの高いドラゴンに集中させて、その間に主力が攻め上がるという戦法もある。

●クラスチェンジの条件

①ステータス：特定のステータスが規定数まで上昇すると可能になる。ほとんどのクラスの条件がこのパターン。
②殺傷数：シナリオ上の戦闘とランダムバトルで倒したユニットがカウントされ、トレーニングで倒したユニットはその数に含まれない。
③イベント：ゲーム後半でガンナーというクラスを救出するイベントがある。それ以降は他のユニットもステータス条件があえばガンナーへクラスチェンジが可能。

●効果的なクラスチェンジとは

このゲームで万能ユニットを作ろうと考えてはいけない。満遍なく(中途半端に)いくつものステータスを伸ばそうとすると、けっきょく特徴のないユニットになってしまう。まあ、レベル40ぐらいまで鍛え上げれば別かもしれないが……。そのためクラスチェンジも同じ系列のクラスで行うことがステータスを効果的に伸ばす方法といえる。育て上げるはスペシャリスト、と徹底する。

クリア目的『部隊を潤す攻略法』

●逃したトレジャーは戻ってこない

特定のユニットを倒すと入手できるトレジャーは、そのほとんどが非売品。必ず手に入れたい。敵のリーダーが積極的に前へ出てくるマップだと、たいてい後方のユニットがトレジャーを持っている場合が多い。

●ステータスアップカード

各ステータスは1～3、HPとMPは1～5の間でランダムに数値が上昇する。ただしラックのカードだけはステータスが下がる場合もある。

力のカード…STR上昇	知力のカード…INT上昇
命のカード…HP上昇	魔力のカード…MP上昇
生命力のカード…VIT上昇	ラックのカード…LUK変化

●埋もれた財宝

財宝の中身を左右するのは掘り出したユニットのラックの数値、それとタイプ番号で決定される(P321参照)。財宝はトレーニングモードでも探すことができるので、何度か登場するマップは攻略中にあせって掘り出す必要はない。また、水中に財宝がある場合は移動タイプが水上のユニットは取ることはできない。

トレジャーは早目に確保

せっかくトレジャーが出ても、その上に敵ユニットが乗ると奪われてしまう。奪ったユニットを倒しても取り戻すことはできない。

ランダムバトルはアイテムの宝庫

3章のボルドュー湖畔におけるランダムバトルでは、トレジャーの中身が必ずオーブになる。これは見逃せないところ。

トレーニング『レベルアップの場』

●効率的なトレーニングとは?

トレジャーを確実に入手してストーリーを進めるのがマップ攻略だとすれば、ユニットをレベルアップさせるのはトレーニングの役割である。もちろんマップ攻略時にもユニットはレベルアップする。しかし、明確な目的を持ってアタックチームの戦力をアップさせるには、トレーニングを利用したい。以下に注意点を解説。

①ターゲットはレベルの一番高いユニット:防御側のレベルより攻撃側のレベルが低いほど攻撃命中時にもらえる経験値は多くなる(下表参照)。
②味方同士で戦わせる:わざわざブルーとレッドチームそれぞれを接近させて戦わせる必要はない。労力の無駄である。味方チームのユニットを攻撃した場合でも、通常どおり経験値を得ることはできる。同じチーム内で戦うので、片方のチームが全滅して不十分なままトレーニングが終わることもない。
③攻撃は投射攻撃の"投石"を選択:投射用武器を装備していない状態で投射攻撃を選択する。これなら与えるダメージも少なく、ターゲットのユニットを倒す心配もない。投石は弓と同様に放物線を描いて飛ぶため、ユニットが密集した場合でもターゲットを狙って攻撃できる。
④回復ユニットは魔法を選択:回復魔法でもレベル差によってもらえる経験値は攻撃した場合と変わらない。ターゲットのHPを回復することで納得いくまでトレーニングが行えるわけだ。
⑤レベルアップごとに経験値はリセット:入手した経験値をたして100を越える場合(例えばEXPが98の状態で経験値を40を入手したときなど)でも、次のレベルへ経験値はもちこされない。
⑥ベストは石化したユニットを攻撃:石化状態のユニットは回避率がゼロ。どんなにレベル差があろうと攻撃は

レベル差と取得EXP一覧

※大体の数値。目安として参考までに

相手とのレベル差	EVEN	1	2	3	4	5	6	7	8〜
ダメージを与えたときのEXP	5	10	15	25	33	50	70	80	100
倒したときのEXP	15	80	100	100	100	100	100	100	100

※自分より低いレベルのユニットを倒しても、入手できる経験値はたったの1である。

絶対にヒットする。ゲーム後半でレベル1のユニットを育て上げる場合、石化攻撃のできるユニットをチームに参加させておくと効率がいい。

●レベルを統一させる重要性

トレーニングで大切なのはアタックチームとして出撃させる10名のレベルを統一させることだ。理由は各マップにおけるリーダー以外の敵ユニットのレベルが、そのアタックチーム内で一番高いレベルのユニットと同じになるためだ（ただし上限は決まっている。各マップのユニットデータを参照）。敵と同じレベルで戦闘に臨むことは最低限の準備である。

●MVP

プロ野球で登場するものとノリは同じ。マップ攻略終了の際にめざましい活躍をしたユニットが選ばれる。ボーナスとしてレベル1プラスされるため、トレーニングのターゲット役としては最適だ。MVPの条件は敵ユニットに与えたダメージの総数、倒した数など複数の条件から割り出される。たとえば大部分がアンデット系ユニットで編成されているマップでは、エクソシストがMVPに選ばれることが多い。

バトルコマンド『指揮官の醍醐味を味わえるか』

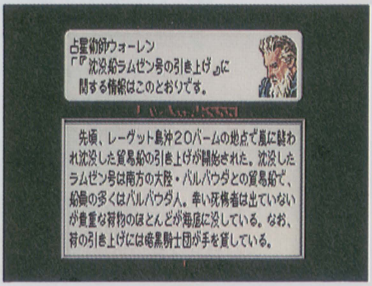
初心者が第1章の序盤などで、基本的な戦術を知るには役立つが、後半ではとても活用することできない。トレーニングにおいても細かい選択（経験値を得るために攻撃を与えるだけでいいのか倒してしまうのかなど）が設定できないため利用価値は低い。

ウォーレン・レポート『隠れマップ出現のカギ』

さまざまな情報を提供してくれるウォーレン・レポート。この中に載っている記事には、読むことで隠れたマップを出現させるものがある。第4章に突入して残すは空中庭園だけという段階になったら“その他”の項目をひととおり読んでおくことを勧める。

隠れマップ出現

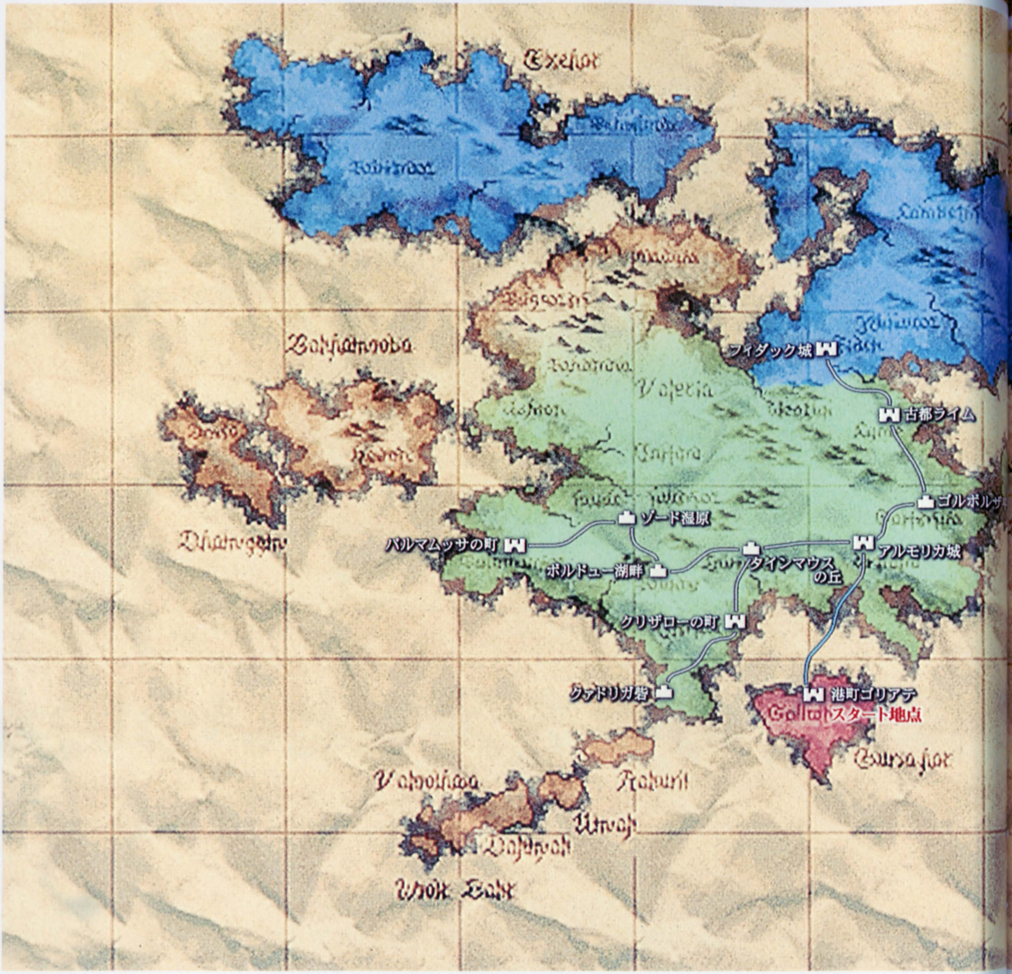
ウォーレン・レポートの“その他”の項目で、沈没したラムゼン号ところを読む。そして全体マップに戻ってみると、新しいルートの先にグリムスビーの町が出現している。ひとつの例として。



オベロ海に浮かぶヴァレリア島…。
古来より海洋貿易の中継地として栄えたこの島では
その覇権を巡り、民族間で紛争が絶えなかった。
そうした永い戦いに終止符を打った男がいた。
後に覇王と呼ばれたドルガルアである。
他民族からなるこの地を統一したドルガルア王は
他民族間の婚姻を奨励し、国教を1つとすることで
こうした対立を取り除こうとした。
その統治は半世紀に渡り、ヴァレリアは栄えた。
しかし、紛争の火種が消えたわけではなかった…。
王の死後、司祭ブランタは支配者階級の大半を占める
バクラム人を煽動し、王都ハイムの独立を宣言。
さらに北の大国・ローディス教国と密約を結び、
その庇護の下、バクラム・ヴァレリア国を建国した。
司祭ブランタは島全体を支配することを主張したが、
ローディスから派遣された暗黒騎士団団長の
ランスロット・タルタロスは戦力の損失を恐れ拒否。
ブランタも渋々それを受け入れ、進軍は停止した。
島の南半分に残された2つの民族主義陣営のうち、
人口の7割を占めるガルガスタン系民族主義勢力は
指導者・バルバドス枢機卿のもと、
南半分の覇権を手にするため
ウォルスタ系住民に宣戦を布告。
民族の根絶を目的とした虐殺を展開した。
一方、ウォルスタ人はロンウェー公爵を旗頭として
抗戦したが、戦力の差によりわずか半年で敗北した。
バルバトス枢機卿はガルガスタン王国の建国と
内乱の終結を宣言したが、ウォルスタ人に対する
弾圧は、なおも執拗に続いた。
残されたウォルスタ人の多くは抵抗を続けたが、
指導者・ロンウェー公爵が捕囚の身となってからは
それも次第に下火となり、ガルガスタンの用意した
猫の額ほどの広さの自治区に足を運ぶ者が増加した。
こうしてヴァレリアの内乱は鎮静化した。
しかし、それが、つかの間の静寂であることを
知らぬ者はいなかった…。

CHAPTER-1

僕にその手を汚せというのか



CHAPTER-1

の進行ルート

●ヴァレリアの紛争

ヴァレリア王国・ドルガルア王亡き後、３つの民族主義陣営により覇権の争われたヴァレリアの紛争は、バクラム人によるバクラム・ヴァレリア国が島の北部を、ガルガスタン人が南部を制圧し、そしてウォルスタ人はガルガスタン占領下・ガルドキ島の自治区に追いやられ、表面的には鎮静化するに至った。

●ロンウェー公爵救出

ウォルスタ人の指導者・ロンウェー公爵がガルガスタン陣営に囚われた後、暗黒騎士団ロスローリアンの襲撃により壊滅的な打撃を受けた港町ゴリアテ。そこに住むデニム、カチュア、ヴァイスらは、民族的弾圧を続けるガルガスタン陣営および肉親の仇である暗黒騎士団に対し、ゲリラ活動を開始する。

ゼノビア王国から来訪した聖騎士ランスロット・ハミルトンを、同名であり敵である暗黒騎士団団長ランスロット・タルタロスと誤解したことから、デニムらはゼノビア人と接触する。そして聖騎士らの助力を得た後、処刑の噂が流れるロンウェー公爵救出のためアルモリカ城へ向かう。

●非干渉条約

ロンウェー公爵救出により、ウォルスタ解放軍は活動を再開することとなり、鎮静化した紛争が再び動き始める。ウォルスタ解放軍は、その名の示す通り、弾圧からの解放を目的としている。ロンウェー公爵は、当面の敵をガルガスタン王国とし、暗黒騎士団ロスローリアンと非干渉の密約を結ぶ。これにより、武力衝突するウォルスタ解放軍とガルガスタン王国、政治的対立構造にあるガルガスタン王国とバクラム・ヴァレリア国、そしてバクラム・ヴァレリア国と結託する暗黒騎士団ロスローリアンとその襲撃を受けた遺恨を残しながらも不戦条約を締結したウォルスタ解放軍という３者の鼎立構造が顕在化する。

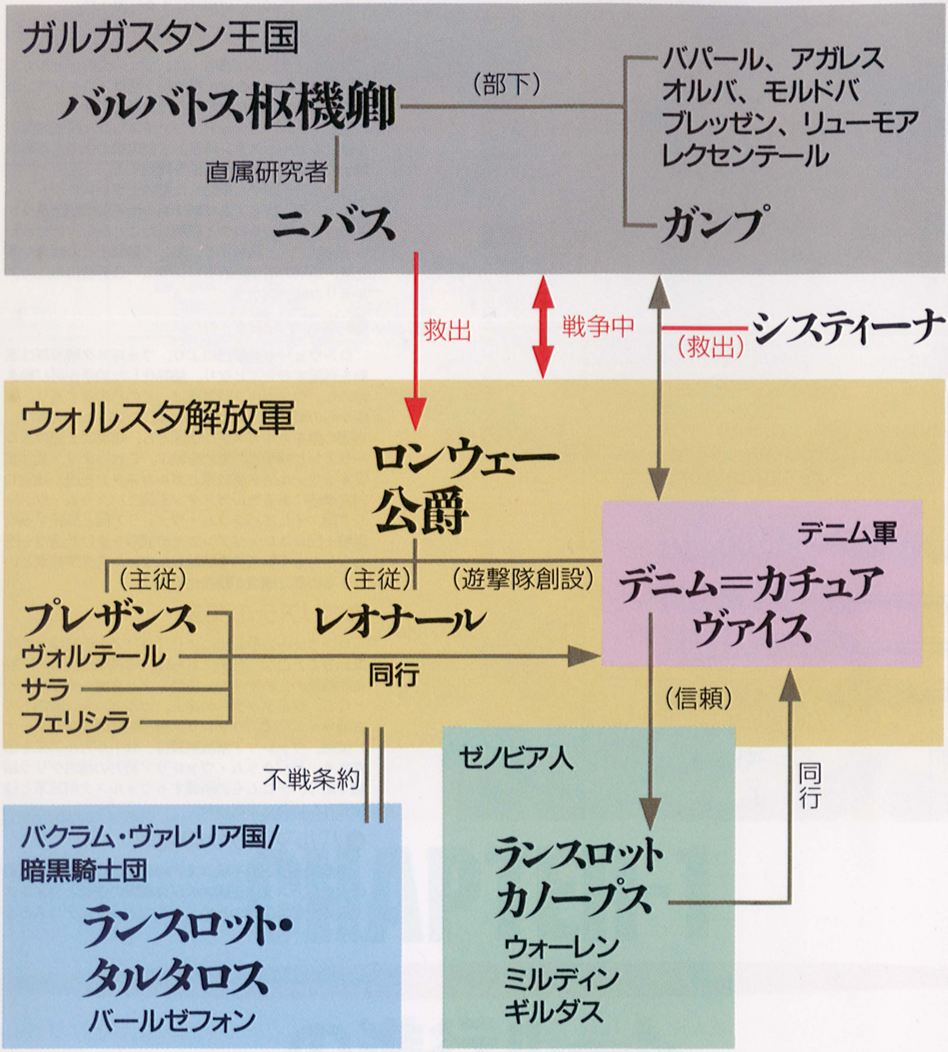
●ゴリアテの英雄

ロンウェー公爵救出により「ゴリアテの英雄」と呼ばれることになったデニムらは、暗黒騎士団との不戦条約締結のため密使としてフィダック城へ向かうこととなる。フィダックへの途上、ガルガスタン占領下の古都ライムにて、ヴァレリア解放戦線のシスティーナと接触。ヴァレリア解放戦線は、故ドルガルア王を信奉する、反バクラム・ヴァレリア勢力の極右ゲリラ組織であり、デニムらの所属するウォルスタ解放軍とは相容れない存在であった。

●バルマムッサの虐殺

暗黒騎士団との不戦渉条約締結後、ロンウェー公爵は、ガルガスタン王国内の反体制派の決起とウォルスタ人の更なる団結のため、バルマムッサにデニムらを派遣する……。

CHAPTER-1 の人物相関図



※各章における人間関係の変化がわかるように、章ごとの人物相関を掲載する。基本はそのキャラクターが所属している国、団体等を軸にしている。特に、そのポジションが常に変化するデニム、ヴァイスと、一定の役割を持たされた他のキャラクター達がどのように絡み合うか、という点に注目してほしい。すでに一度以上このゲームをクリアしている人には自明だろうが、デニムとヴァイスは、重要な選択肢では必ず対立する立場をとる。例外はロウルートの第3章後半のみ。

戦闘前の攻略ポイント 第1章

!!アルモリカ城城門前：埋もれた財宝

屈強なゼノビア騎士団がゲストユニットとして加わっている。正直なところ、デニムらは何もしなくても勝てる。できることと言えば、カード、トレジャー、埋もれた財宝を取ることぐらい。だが埋もれた財宝を取るのは次回にする。次回というのは、LUK57以上のユニットが仲間になった時を指す。現時点ではキュアシード程度のアイテムしか入手できないが、LUK57以上のユニットに取らせればオーブを入手することができるだろう。

第3章からはタイプ12以降の財宝（ドラゴンステーキなど、ユニットのパラメータを上げるアイテム）も登場する。これに備えLUK42以下のユニットも仲間にしておきたい。ラックのカードは、カードの中で唯一パラメータを下げる可能性がある。これを利用してもいい。

!!古都ライム：システィーナの救出

システィーナ救出が最優先のマップ。アタックチームの初期配置が重要となる。救出するべきシスティーナが攻撃的な行動に出るため、彼女を素早く回復することが要求される。プレザンスとクレリック（このマップ攻略時にはクラスチェンジできるはず）を左側に配置する。序盤からシスティーナに攻撃が集中するため、カチュアの回復を待っている余裕はない。

システィーナは、マップ中央の敵アマゾネスを狙って移動する。移動したシスティーナにヒーリングが届く位置に回復系ユニットを配置させる。システィーナ（WT523）の後に行動できるよう、回復ユニットのWTを設定しておくといい。

!!バルマムッサの町：シナリオ選択と2度目の配置

ここで初めてシナリオ上に大きな影響を及ぼす、「運命の選択」が行なわれる。虐殺を受け入れた場合にロウルートが確定し、拒否した場合にカオスルートが確定する。ただし、どちらを選んでも二度目の戦闘が発生することに変わりはない。

ここではセーブする間もなく戦闘が始まるが、問題なのは1回目の戦闘とは異なり、自軍の初期配置が町の最下部となること。最初にバルマムッサに入る前に、ニンジャとアーチャーを多く用意しておくこと。段差のあるマップを攻め上がることになるからだ。飛行ユニットもしくは軽歩タイプを投入するべきだろう。デニムはニンジャにクラスチェンジさせておくといいだろう。

ヒーリング

古都ライム攻略の段階では、ヒーリングの呪文書をショップで購入することができない。そのため、新たに作ったクレリックには、カチュアの持っているヒーリングを装備させることになる。カチュアはゲストユニットであるため、回復対象を任意に選択することができない。的確な回復が要求されるマップで、カチュアの回復に頼るのは少々危険だからである。

固有ユニットを大切に

当たり前のようだが、シナリオを存分に楽しみたいのなら、味方の固有ユニット（独自の顔を持つユニット）は死なせない方がいい。固有ユニットは、イベントに関係してくる場合があるからだ。傭兵で集めた兵士であれば、言い方は悪いが何体失っても、除名してもかまわない。戦死者の数が、シナリオやイベントに影響を及ぼすことはない。

デニムの選択

会話に選択肢が登場した場合、選んだ結果は、次のふたつに影響する。ひとつはシナリオの分岐、もうひとつは仲間の忠誠度。第1章では、バルマムッサの選択以外は、すべて忠誠度にのみ影響するものだ。首尾一貫して同じ傾向で選択するのがいいか、TPOで主張を変えるのがいいかプレイヤーの判断に委ねたい。ただし、思想に一貫性がない指導者に対して忠誠度が下がる、という傾向がある。参考までに。

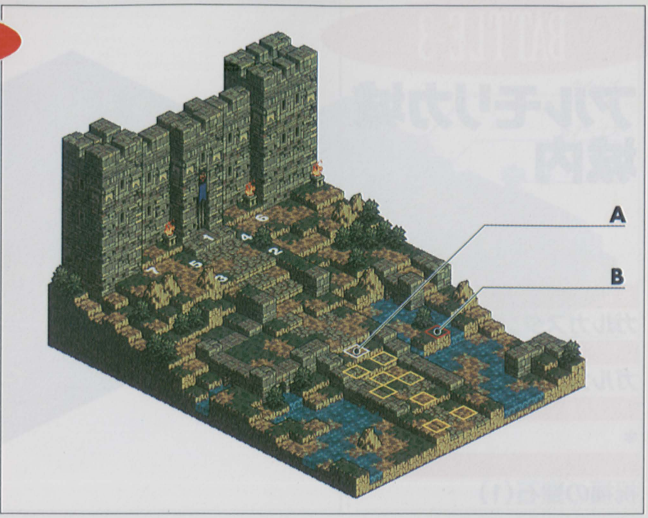
CHAPTER-1
フローチャート

No.	場所	内容
1	港町ゴリアテの隠れ家	敵であるランスロットが、ゴリアテを訪問したとの情報を聞く。
2	港町ゴリアテ	デニム、カチュア、ヴァイスの３人でランスロットらに戦いを挑む。
3	港町ゴリアテの隠れ家	ゼノビア騎士団の助力を得ることに。
4	アルモリカ城城門前	アルモリカ城を急襲。マップ→Ｐ37
5	アルモリカ城城内	騎士アガレスとの戦闘。マップ→Ｐ38
6	アルモリカ城	ロンウェー公爵を救出。公爵に兵を借り、ゼノビア騎士団と別れる。
7	タインマウスの丘	レオナールを加勢する途中で敵軍と遭遇。カノープスが仲間に。マップ→Ｐ39
8	クリザローの町	敵軍に包囲されたプレザンスを救出。マップ→Ｐ40
9	クリザローの町の廃家	レオナールが捕縛されたことを聞く。！８でプレザンスが生きていれば、ナイトのヴォルテール、アーチャーのサラが仲間になる。死んでいる時はクレリックのフェリシアも仲間に。
10	クァドリガ砦	屍術師ニバスと戦闘。マップ→Ｐ41
11	アルモリカ城	ロンウェー公爵より新たな司令が下る。反発するカチュアだったが拒否はできない。
12	ゴルボルザ平原	駐留するガルガスタン軍と戦闘。マップ→Ｐ42
13	古都ライム	ガルガスタン軍からシスティーナを救出する。マップ→Ｐ43
14	古都ライムの廃家	！システィーナが生存していることが条件。
15	フィダック城	暗黒騎士ランスロット・タルタロスと会談。非干渉条約を結ぶ。
16	アルモリカ城	聖騎士ランスロットとデニムの会話。
17	ボルドュー湖畔	湿地帯での戦闘。マップ→Ｐ44
18	ゾード湿原	我執のガンプと最初の戦闘。マップ→Ｐ45 ※ガンプを倒すか、どちらかのグリフォンのHPをかなり減らすと退却する。
19	バルマムッサの町	町を警護するガルガスタン兵との戦闘。マップ→Ｐ46
20	バルマムッサの町の家	レオナールの命令。 ※レオナールの命令に従わないと21へ。従うと22へ。
21	バルマムッサの町(2)	ウォルスタ解放軍との戦闘。マップ→Ｐ47
22	バルマムッサの町(1)	ガルガスタン軍との戦闘。マップ→Ｐ48

Flow: 1→2→3→4→5→6→7→8→9; 9→10 or 9→11; 10→11; 11→12→13; 13→14 or 13→15; 14→15; 15→16→17→18→19→20; 20→21 or 20→22.

BATTLE-2

アルモリカ城城門前



敵軍所属
ガルガスタン王国

人種
ガルガスタン人
ウォルスタ人

ランダム敵
＊

Trophy
キュアエキス(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	3	炎	C	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	65
2	ソルジャー	2	風	N	ショートソード	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	＊	45
3	ソルジャー	2	炎	C	ミニマムダガー	タワーシールド	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	37
4	ソルジャー	2	風	C	ショートソード	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	＊	50
5	ソルジャー	2	炎	N	ミニマムダガー	タワーシールド	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	05
6	アマゾネス	2	風	N	ショートボウ	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	＊	07
7	アマゾネス	2	炎	N	ショートボウ	タワーシールド	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	40

［敵リーダーを倒せ］下愚バパール

主人公のデニム以外は、プレイヤーが操作できないゲストユニットばかりという、一風変わったアタックチームで初陣を飾ることになる。敵チームの構成はじつに単純。ふたりのアマゾネスが投射攻撃用の弓を装備している他は、リーダーを筆頭に剣を装備した接近戦用のユニットが並ぶ。

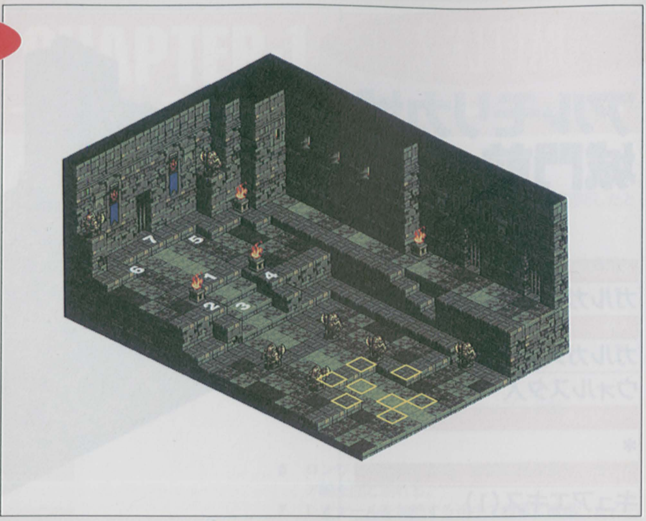
攻略の方は、ていねいにヒントまで解説してくれる心強いゼノビアの騎士たちにまかせておけばいい。２ターンほどで片付けてくれるだろう。デニムのすることは、ランスロットたちが倒したユニットの残すカードやトレジャーを集めることだ。経験値が欲しいなら、攻撃するのは敵チームではなく、ランスロットたちゼノビアの騎士らを狙う。今回の戦闘で一番レベルが高いのは彼らだ。攻撃方法は反撃を受ける危険性がなく、かつ味方に与えるダメージも少ない投射攻撃の投石を活用する。

最初のＡＴでデニムを北方向へ行動範囲いっぱいに歩かせると、隠された財宝を発見するだろう。このマップにはあと１ヵ所埋蔵ポイントがあるが全部を拾うのは不可能だ。財宝を拾う前に敵リーダーは倒されているであろうし、南東に埋まっている財宝は、魔法のファイアストームかドラゴンのファイアーブレスで地面を１度燃やし、地肌を露出させないと取れないのである。現段階で攻撃魔法を使えるユニットはいない。このマップは今後もトレーニングモードで入ることができるので、そのときに改めて取ればいい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ１　Ｂ：タイプ２

BATTLE-3

アルモリカ城 城内



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

祝福の聖石(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	3	炎	L	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	65
2	ソルジャー	2	風	N	ショートソード	レザーアーマー	*	*	*	*	*	62
3	ソルジャー	2	大地	N	ショートソード	レザーアーマー	*	*	*	*	*	12
4	ソルジャー	2	風	N	ショートソード	レザーアーマー	*	*	*	*	*	75
5	アマゾネス	2	炎	N	ショートボウ	レザーアーマー	*	*	*	*	*	38
6	アマゾネス	2	水	C	ショートボウ	レザーアーマー	*	*	*	*	*	10
7	アマゾネス	2	水	N	ショートボウ	レザーアーマー	*	*	*	*	*	44

［敵リーダーを倒せ］ 騎士アガレス

城門前をクリアして編成モードを終了させると、城内での戦闘が開始される。この間にセーブはできない。今回のアルモリカ城に限らず、各地に点在する城は、城門や城内などにマップが分割されており、複数のマップをセーブなしでクリアしなければならないのである。さらに、ＨＰ残量も引き継がれるため、クリアする際はＨＰ残量にも気を配るようにしたい。ただ今回に限っては、屈強なゼノビアの騎士たちにまかせておけば、何の憂慮もなく戦闘は終わってしまうだろう。

敵リーダーのアガレスは典型的な猪突猛進型で、ランスロットたちの真っ只中に駆け込んでくる。そのため、敵チーム全員を倒す間もなくクリアしてしまうだろう。前回同様、デニムのできることといえば、トレジャーとカードの収集、それとゼノビアの騎士たちへの石投げのみである。

アガレスを倒すと、祝福の聖石というアイテムが必ず手に入る。この祝福の聖石は、所持者のＨＰがゼロになると自動的にＨＰを回復してくれるという貴重品。ＨＰがゼロになるとゲームオーバーになってしまう唯一のユニットであるデニムに装備させたい。もしくは、今後訪れるであろう難度の高いマップに備えてストックにまわしておくのも悪くない。このマップには埋もれた財宝がひとつもない。今後も屋内マップには埋もれた財宝は配置されないことになっている。

さて、このマップをクリアすると、これまで絶大なる助力を寄与してくれていたゼノビア騎士団がチームを離れてしまう。入れ替わりにソルジャー４体とアマゾネス４体の計８体が新たに加わるが、装備、レベル、パラメーターのいずれも頼りない。ランスロットに教わったとおり、トレーニングに励み、ショップで装備を整え、チームの強化をするべきだ。ちなみに、カチュアとヴァイスをトレーニングに参加させることはできない。

BATTLE-4

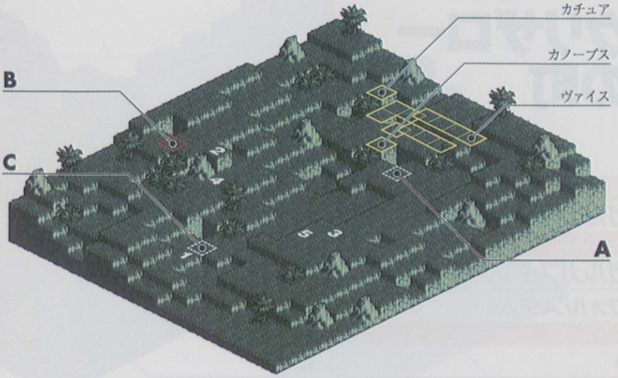
タインマウスの丘

敵軍所属
ガルガスタン王国

人種
ガルガスタン人

ランダム敵
6〜12

Trophy
ファイアストーム(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウィザード	4	炎	N	シブレの杖	ローブ	レザーハット	*	ファイアストーム	*	*	78
2	ソルジャー	3	風	N	ショートソード	レザーアーマー	*	*	*	*	*	54
3	ソルジャー	3	炎	N	ショートソード	レザーアーマー	*	*	*	*	*	63
4	アマゾネス	3	大地	N	ショートボウ	レザーアーマー	*	*	*	*	*	34
5	アマゾネス	3	水	N	ショートボウ	レザーアーマー	*	*	*	*	*	82
6	ソルジャー	3	大地	L	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	95
7	ソルジャー	3	水	N	ミニマムダガー	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	48
8	アマゾネス	3	風	C	スピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	25
9	ソルジャー	3	風	L	ショートボウ	レザーアーマー	*	*	*	*	*	76
10	アマゾネス	3	炎	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	55
11	アマゾネス	3	水	C	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	タワーシールド	*	*	*	32
12	アマゾネス	3	炎	C	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	タワーシールド	*	*	*	26
◎	バルタン	3	風	L	スピア	レザーアーマー	バトルブーツ	キュアリーフ	*	*	*	65

[敵リーダーを倒せ] 彩雲のオルバ
おそらく、新しくチームに加入してきたソルジャーとアマゾネスには、投射武器であるショートボウを購入、装備させていることだろう。今回登場する敵チームのユニットの多くは、それに対抗するかのようにショートボウを装備している。そのため距離を取った戦闘が展開されるのは必至といえる。

注意したいのが進行ルート。ここの地形は中央がスリバチ状に低くなっている。投射武器は射撃ユニットと目標ユニットの高低差によって有効射程距離が変化するため、投射武器の戦いにおいて、高低のどちらにいるかは戦闘の優劣を大きく左右する。敵リーダーまでは遠回りになってしまうが、南の高台を移動していくこと。

敵チームのリーダーはウィザード。INTが低いため、ファイアストームを行使してきても、効果範囲は1パネルだけ。そして威力も低い。倒すのは最後にまわしても問題ない。まずはショートボウを装備したユニットに攻撃を集中させて、不慮の死を防ぐことを考える。

また戦闘スタート時には、カノープスがゲストとしてチームに加わる。今回の戦闘こそゲスト扱いだが、戦闘が無事に終了すると、次回の戦闘からは自由に操ることができる。彼の攻撃力の高さと移動力は群を抜いており、後々までチームの主力として活躍してくれることになる。
(表中の◎……カノープス)☆埋もれた財宝……A:タイプ1 B:タイプ2 C:タイプ9

BATTLE-5

クリザローの町

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

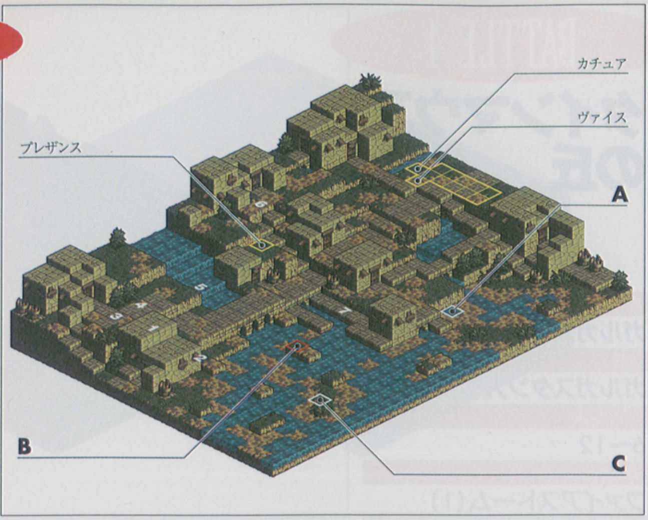
ウォルスタ人

ランダム敵

*

Trophy

スタンスローター(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ウィッチ	4	炎	C	シプレの杖	ローブ	レザーハット	キュアリーフ	スタンスローター	*	*	62
2	ソルジャー	3	風	L	ショートソード	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	74
3	ソルジャー	3	炎	N	スピア	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	38
4	ソルジャー	3	大地	C	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	28
5	ゴースト	3	水	C	シプレの杖	ローブ	*	*	ナイトメア	*	*	51
6	スケルトン	3	炎	C	ショートソード	レザーアーマー	*	*	*	*	*	46
7	スケルトン	3	風	C	ショートソード	レザーアーマー	*	*	*	*	*	17
◎	エクソシスト	4	大地	L	シプレの杖	バトルブーツ	ビビットリング	マジックリーフ	イクソシズム	ヒーリング	*	72
◎	ナイト	6	水	L	フランシスカ	パワーグラブ	チェインメイル	転移石	*	*	*	95
◎	アーチャー	5	風	N	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	65
◎	ナイト	5	炎	L	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	75
◎	クレリック	5	大地	L	シプレの杖	ローブ	レザーハット	バトルブーツ	イクソシズム	ヒーリング	*	85

[敵リーダーを倒せ] 恍惚のモルドバ

スケルトンとゴースト。アンデッド系ユニットが初めて登場する。彼らアンデッド系ユニットの特徴は、HPがゼロになっても、しばらくするとHPがフルの状態になって復活すること。現時点で彼らを完全に倒すことのできる手段は、プレザンスが所持しているイクソシズムという神聖系魔法のみ。プレザンスのクラスであるエクソシストは、そのイクソシズムを唱えられる数少ないユニットのひとつだ。プレザンスはゲストユニット扱いだが、このマップをクリアした際に生き残っていれば、その後は仲間としてチームに加わる。今回のように、マップ内で敵に囲まれたゲストユニットを救出することを目的とするマップは度々登場し、いずれも難度は高い。

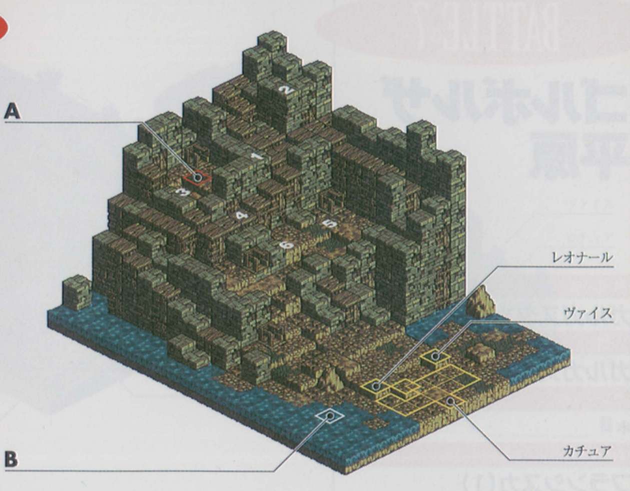
さて、攻略に移る。倒しても復活してしまうスケルトンやゴーストに攻撃を加えるよりも、リーダーの近くを守るソルジャーを倒すことが先決だ。おもな戦闘地域は東西に伸びる幅2パネル分の石畳の道。この左右にある小屋の上に陣取り、弓を使った投射攻撃で戦うといいだろう。リーダーのモルドバを攻撃する際に注意すべきは、補助魔法のスタンスローターではなく、レベルの高さからくる直接攻撃の威力。ウィッチという印象からすると意外だが、30ポイント近くのダメージを受ける。接近戦を避け、スピアや弓でコツコツとダメージを与えるのが得策だ。

(表中の◎……上よりプレザンス、レオナール、サラ、ヴォルテール、フェリシア。プレザンスのみ今回の戦闘に参加する。他は戦闘終了後に仲間に。レオナールはゲストユニット扱い。フェリシアは今回の戦闘でプレザンスが死亡した際にのみ仲間になる)

☆埋もれた財宝……A:タイプ1　B:タイプ9　C:タイプ2

BATTLE-6
クァドリガ砦

敵軍所属
ガルガスタン王国
人種
ガルガスタン人
ウォルスタ人
バクラム人
ランダム敵
*
Trophy
*



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ネクロマンサー	5	大地	C	シブレの杖	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	アシッドクラウド	ナイトメア	*	45
2	ゴースト	5	風	C	シブレの杖	ローブ	*	*	ナイトメア	*	*	15
3	ゴースト	5	水	C	シブレの杖	ローブ	*	*	ナイトメア	*	*	34
4	スケルトン	4	炎	C	ショートボウ	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	20
5	ソルジャー	4	大地	C	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	47
6	ソルジャー	4	水	C	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	64

［敵リーダーを倒せ］屍術師ニバス
砦というだけあり、攻める側にはかなりの不利が架せられている。敵チームは高い場所に配置されているため、デニムたちの投射攻撃の射程距離は短くなっている。加えて敵チーム６体のうち、命中率100パーセントの攻撃魔法を使うことができるユニットが３体もいる。ある程度のダメージを受けることを覚悟して攻め込まなければいけない。

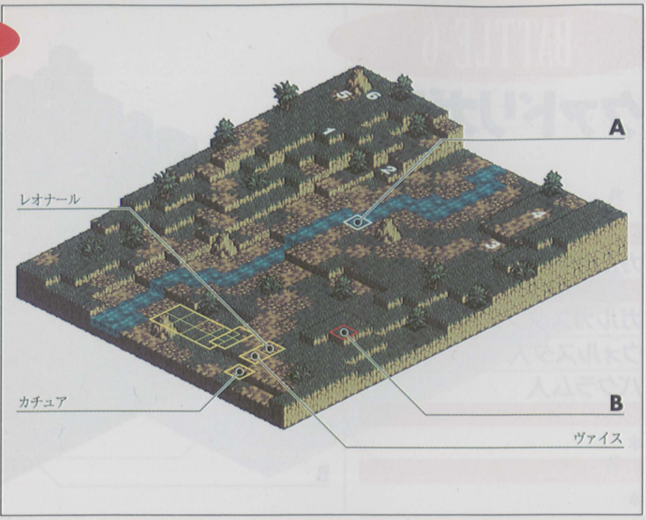
クリザローの町にて仲間になったヴォルテール、またはサラを参加させたトレーニングでユニットのレベルアップを行っていれば、クレリックにクラスチェンジをしたユニットがいるだろう。もしクレリックがいないなら、回復役はゲスト扱いでアテにならないカチュアと、プレザンスのふたりだけ。このような場合は、各ユニットに回復アイテムを装備させ、状況に応じては回復役にまわらせることも必要となる。

チームの先陣を駆けるユニットには、ＨＰが高いユニットを選択したい。これにはクリザローの町で仲間になったヴォルテールとサラが妥当か。ただ、このマップではデニムとカノープスのレベルアップを図りたい。敵ユニットのＨＰを先のふたりとゲストのレオナールで減らし、とどめをレベルの低いデニムたちで行う、というパターンに持ち込みたい。そうすればチーム全体のレベルを均等に保つこともできるだろう。

アンデッド３体の対策は、プレザンスが持つイクソシズムに頼る。イクソシズムを唱えるには35ものＭＰが必要とされるため、プレザンスにはＭＰ補給アイテムを装備して初回のターンで使わせる。これで２ターン目からイクソシズムが使用可能となる。
☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ２　Ｂ：タイプ１

BATTLE-7

ゴルボルザ平原



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

フランシスカ(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バーサーカー	6	大地	C	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	キュアリーフ	＊	＊	＊	45
2	ソルジャー	5	水	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	54
3	ソルジャー	5	風	L	ショートソード	ショートボウ	チェインメイル	＊	＊	＊	＊	79
4	ウィザード	5	水	N	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	＊	アイスブラスト	＊	＊	62
5	アマゾネス	5	炎	C	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	35
6	クレリック	5	水	L	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	＊	ヒーリング	＊	＊	82

［敵リーダーを倒せ］吃音のブレッゼン

注意すべきは、敵チームの後方に配置されているクレリック。このクレリックがいるため、いままでのような正攻法は避けたほうがいい。イタズラに前線の敵ユニットに攻撃をしても、後方からＨＰを回復されてしまうからだ。

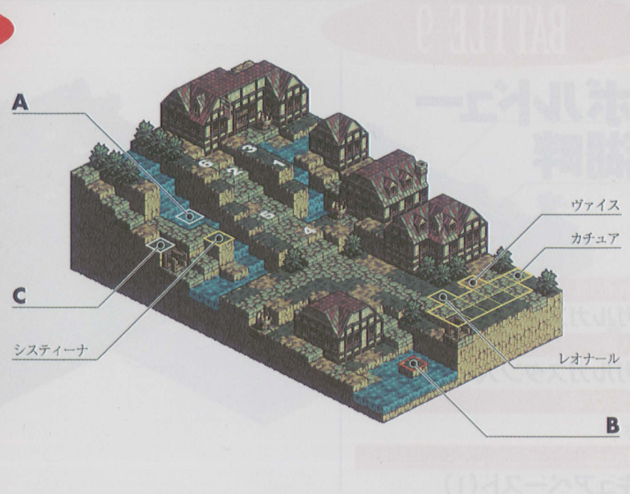
今回のような場合は待ちの戦法が有効だ。なぜならＨＰ回復魔法を使うユニットには、仲間のユニットのＨＰが減っていなければ、初期配置地点から移動しないという習性があるからだ。敵チームの前線にいるユニットをできるだけこちらに誘き出す。このとき攻撃は一切加えてはならない。こうしてクレリックと前線ユニットとの距離を開くことに成功すれば、距離的に１回の移動でＨＰが減ったユニットを回復することはできない。ただし、この作戦だと敵味方の接近戦は必至。となれば戦力はできるだけ集中させておきたい。南東にいるウィザードが気になるが、これはゲストのレオナールが勝手に倒しに行ってくれるので心配ない。彼は転移石で戦線を離脱できるので、ＨＰ残量は気にしないでもいい。回復役のユニットも含め、全ユニットを東西へ流れる川の北側へ移動、集結させ、敵チームを待ち受けるようにしたい。

ブレッゼンを倒すことによって入手できるフランシスカは、片手で装備できる唯一の斧。カノープスに装備させるといいだろう。ホークマン系は斧が得意武器だからだ。反撃を受けないスピアは、彼よりも生命力の低いユニットにまわすなどして、効率よく部隊を強化する。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ２　Ｂ：タイプ３

BATTLE-8

古都ライム



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

キュアペースト（1）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ナイト	6	水	L	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	キュアリーフ	＊	＊	＊	76
2	ソルジャー	5	風	N	フランシスカ	レザーハット	チェインメイル	＊	＊	＊	＊	57
3	ウィッチ	6	風	N	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	＊	スタンスローター	＊	＊	46
4	アマゾネス	5	大地	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	72
5	アースドラゴン	5	大地	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	61
6	アマゾネス	5	水	C	ショートボウ	ミニマムダガー	チェインメイル	＊	＊	＊	＊	34
◎	アマゾネス	6	風	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	＊	＊	＊	75

［敵リーダーを倒せ］騎士リューモス

クリア条件はゲストのレオナールにまかせておくだけで事足りる。リーダーのリューモスは前線にどんどん突進してくるので、戦闘は物足りないほど早く終わるだろう。だが、戦闘が終了した時点でシスティーナが死亡していたのでは意味がない。このマップでの最優先事項は、いずれ仲間に加わるであろうフォリナー四姉妹の三女、システィーナを救出することだ。

彼女の装備武器はスピア。敵に囲まれているにもかかわらず積極的に敵ユニットへ接近し、戦闘を仕掛ける。救出する側とすれば迷惑な話だが、彼女のＨＰを回復することを第一に考えてアタックチームを編成、配置する。彼女よりも少し多いＷＴの回復系ユニットを２体、左端へ配置することを忘れないように。システィーナのＷＴは523。２個しか在庫のないヒーリングは、気まぐれなカチュアではなく、この２体にそれぞれ装備させる。またニンジャなど移動力と敏捷性に優れたユニットがいるなら、ＨＰ回復アイテムを装備させ、さらに万全を期すのもいい。

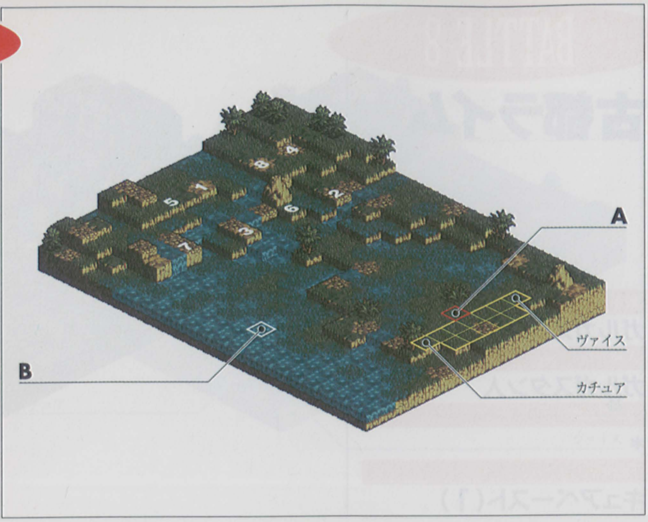
この戦闘が終わると、頼りになるゲストユニット、レオナールはデニムたちの元を離れる。彼とはバルマムッサの町で再会できるのだが……。

（表中の◎……システィーナ。このマップをクリアした時点では、まだ仲間にならない。またロウルートを進んだ場合は、決して仲間にならない）

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ10　Ｂ：タイプ３　Ｃ：タイプ２（なお、このマップは今回の戦闘以後、二度と登場しない。トレーニングで使用されるマップは、67ページのものである。システィーナを救出し、さらにリューモスを倒す前に獲得するとなると、至難の技か……）

BATTLE-9

ボルドュー湖畔



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

キュアペースト(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ナイト	7	水	L	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	92
2	ソルジャー	6	風	N	フランシスカ	タワーシールド	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	65
3	ソルジャー	6	大地	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	74
4	ソルジャー	6	水	C	ショートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	16
5	ウィザード	7	水	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	アイスブラスト	ナイトメア	*	49
6	アマゾネス	6	炎	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	36
7	アマゾネス	6	風	L	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	57
8	アーチャー	6	水	N	ショートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	84

[敵リーダーを倒せ] 幽愁のレクセンテール

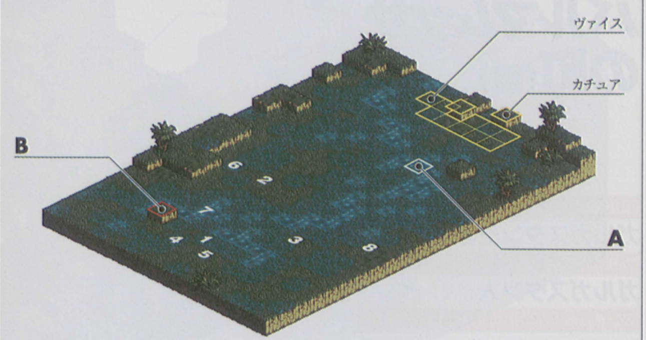
敵チームにはＨＰ回復魔法、及びＨＰ回復アイテムを所持しているユニットがいない。長期戦にもつれ込むことはなく、難度も高くない。移動コストの高い湿地や湖のパネルで構成されたフィールドにも関らず、敵チームは直接攻撃中心のユニットで構成されている。ならば、こちらは弓を装備したユニットを増やし、徹底的に距離を取った戦いを展開するようにするといい。

湿地や湖などは、天候によって攻撃力と防御力への効果が大きく変化する。スタート時点で天候が晴天ならば、防御効果の低くなった湿地や湖の地形パネル上で、敵ユニットからの攻撃を受けないように配慮すること。これは攻撃する場合にも言える。直接攻撃、あるいは投射攻撃に関らず、湿地や湖の地形パネル上での攻撃は避ける。ニンジャやアーチャーはその移動タイプから攻撃チャンスを狙うため、水上や水中から攻撃することもあるだろうが、攻撃力は半減してしまう。であれば、高台に移動して射程範囲外の敵ユニットに投射武器で攻撃するほうがいい。敵チームは東西ふたつに分散して接近してくる。移動に融通の効く東側で迎撃をしたほうが、トレジャーやカードの収集に便利だと言える。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ３　Ｂ：タイプ２

BATTLE-10

ゾード湿原



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	7	水	N	破魔のムチ	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	54
2	グリフォン	6	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	84
3	グリフォン	6	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	92
4	ウィザード	7	大地	C	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	＊	アシッドクラウド	＊	＊	76
5	ウィッチ	7	炎	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	＊	スタンスローター	＊	＊	47
6	リザードマン	6	水	C	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	26
7	リザードマン	6	風	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	39
8	リザードマン	6	水	N	フランシスカ	タワーシールド	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	62

［敵リーダーを倒せ］ 我執のガンプ

フィールドを構成する地形パネルを一目すれば、ボルドュー湖畔と同様に水上、水中からの攻撃は禁物であることがわかる。川のパネル上から攻撃をすると、湿地や湖などと違い、天候のいずれに関らず、常に与えるダメージが通常の半分程度となってしまう。障害物と呼べるものはほとんどないマップだが、立ち止まる場所にだけは気を配りたい。逆に敵チームのリザードマンを水中に誘い込むことができれば、これほど戦闘が有利になることはない。

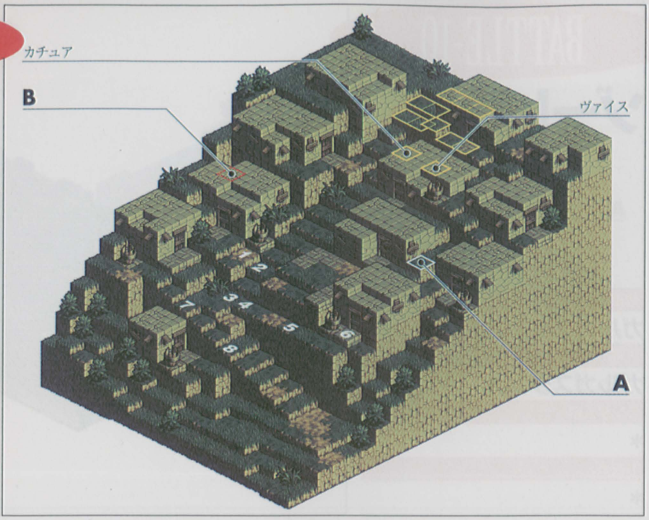
オブダとベルダ。まだレベルが低いため、スペシャル技であるウインドショットは使えないが、この2体のグリフォンの攻撃力と移動力は、リザードマンともども脅威となるだろう。ＨＰの高さから考えても集中攻撃を仕掛ける必要がある。どちらもガンプへの忠誠心が、主従関係を超えるほど高く、説得して味方に引き込むのは、まず不可能と考えていてほしい。

ガンプのＨＰをゼロにするか、２体のグリフォンのＨＰをかなり減らすと、ガンプは捨てゼリフを残して去っていく。彼らとは今後、数回にわたって戦闘をすることになるだろう。彼が死ぬか、彼が心を開くまで……。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ２　Ｂ：タイプ３

BATTLE-11

バルマムッサの町(前)



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソルジャー	7	水	L	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	75
2	ソルジャー	6	風	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	68
3	ソルジャー	7	水	C	ショートソード	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	34
4	ソルジャー	6	風	N	ショートソード	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	59
5	ソルジャー	7	水	L	ショートソード	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	81
6	ソルジャー	6	風	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	82
7	ソルジャー	7	水	C	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	36
8	ソルジャー	6	風	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	62

［敵を殲滅せよ］

城ではないのだが、ここは編集モードを挟み、ふたつのマップを連続してクリアしなくてはならない。マップ間にセーブすることは許されず、ショップなどの施設も利用できない。このマップに突入する前に、トレーニングでチーム全員のレベルを7（敵ユニットの最高レベル）まで統一して上げておき、HP回復アイテムなども余裕を持って購入しておきたい。

敵チームはソルジャーだけで構成されているが、これがなかなか侮れない。その理由はフィールドレイアウトにある。今回の主たる戦闘の場は、町中を東西に走る幅3パネル分の道。周辺を建物で囲まれているため、敵ユニットの後方はもちろん、横に回り込むのも難しい。どうしても正面衝突は避けられないので、敵への命中率は著しく低くなってしまう。さらに投射武器を持たない敵ユニットの全員が、もれなくタワーシールドを装備しているため、高位置からの投射攻撃であっても、かわされる可能性が高い。

攻略としては、まず中央の道で敵チームの進行を止める盾となるユニットを3体ほど用意しておく。その他のユニットは建物の上に登り、高位置から弓で攻撃を加える。真正面からの投射攻撃はかわされやすいため、どうしても長期戦になりがち。長期戦に耐えるためにも、カチュアを含めた回復役ユニットが3体は欲しい。

☆埋もれた財宝……A：タイプ2　B：タイプ11（トレーニングでは使用されることのないマップ。ショートボウを持たない敵ユニットを1体だけ残し、財宝を拾うようにしたい。Bは建物の影になっている草地）

BATTLE-12

バルマムッサの町（2を選択）

敵軍所属

ウォルスタ解放軍（敵軍）

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

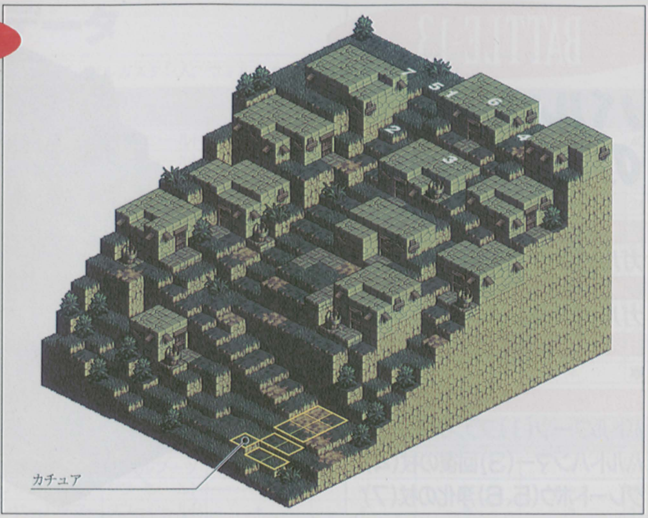
＊

Trophy

バトルブーツ（1）フランシスカ（2）

ハルトハンマー（3）回復の杖（4）

浄化の杖（5）グレートボウ（6、7）



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	7	大地	L	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	64
2	ナイト	8	炎	L	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	36
3	ナイト	8	大地	L	ハルトハンマー	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	59
4	ウィザード	7	風	N	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	回復の杖	サーダーフレア	＊	＊	84
5	ウィッチ	8	炎	N	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	浄化の杖	スタンスローター	ポイズンクラウド	＊	72
6	アーチャー	7	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	46
7	アーチャー	8	炎	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	64

［敵を殲滅せよ］

潜入してきた前回とは反対に、今回は低い位置から高い位置に配置された敵チームに攻め上がることとなる。そのため投射武器での攻防は、こちらが圧倒的に不利。移動力に優れるユニットは早目に建物の上に登り、敵ユニットを迎え撃つ準備を整えたい。この点から、ニンジャやアーチャーを中心とした編成にすると効果的だろう。

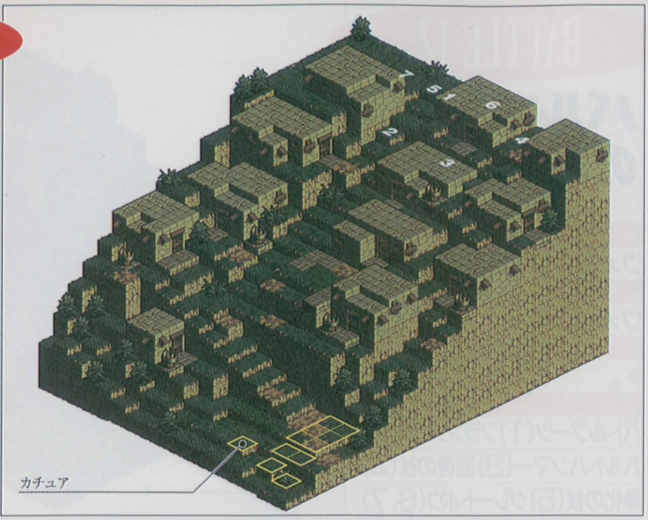
敵チームで一番の脅威はアーチャー。倒せばトレジャーとして入手できるが、彼女らの装備するグレートボウの威力はかなり高い。しかも高い場所から投射武器で攻撃されるので攻撃範囲も広い。防御力の低いユニットを移動させる際には、アーチャーの移動範囲と攻撃範囲をチェックすること。

アーチャー以外に注意すべき存在は、ポイズンクラウドを使うウィッチ。ステータス異常を治癒する神聖系魔法クリアランスは、埋もれた財宝から偶然見つけていない限り、現時点ではまだ持っていないはず。そのため味方ユニットが毒におかされるのは非常に危険である。もし毒におかされた場合は、毒で徐々に減っていくＨＰをヒーリングなどで回復していくしかない。そんなユニットばかりにヒーリングを使っているわけにはいかないので、各ユニットに回復アイテムを装備させておくことを勧める。

なお、味方の回復ユニットのうち１体は、階段を登らせずに下からヒーリングし続けるといい。ほかのユニットが上に登ってしまった後、スタート地点はある意味安全地帯となるからだ。

BATTLE-13

バルマムッサの町(1を選択)



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

バトルブーツ(1)フランシスカ(2)
ハルトハンマー(3)回復の杖(4)
グレートボウ(5、6)浄化の杖(7)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	8	大地	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	64
2	バーサーカー	7	炎	C	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	36
3	バーサーカー	7	大地	N	ハルトハンマー	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	59
4	ウィザード	8	風	N	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	回復の杖	サンダーフレア	ファイアストーム	*	84
5	アーチャー	7	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	25
6	アーチャー	7	炎	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	19
7	クレリック	8	炎	L	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	浄化の杖	ヒーリング	*	*	64

[敵を殲滅せよ]

敵チームよりも低い位置からスタートというハンデに加え、ヒーリングを唱えるクレリックがいるため長期戦は避けられない。基本的な攻略は同マップである前ページの方法と変わりはない。移動力に優れたユニットを建物の上に登らせ、道を降りてくる敵チームを左右から挟むように攻撃を加える。

クレリックが敵チームにいることで、敵ユニットをひとりずつ倒す集中攻撃の重要性は高い。倒し損ねて敵クレリックのATを迎えると、せっかく奪ったHPが回復されてしまうからだ。攻撃を確実に当てるためにも、INTが高いユニットをウィザードに転職させて戦闘に参加させるといいだろう。ファイアストームやナイトメアなどは、高低差やレベル差に関係なく、常に命中率が100パーセントであるからだ。敵味方が接近した状態になったときは、クレリックを優先して倒す。クレリックさえ倒せば、戦局は一気に佳境へと向かう。

ランダム・マップ・データ

[タインマウスの丘] 4体がランダムで出現。人種：ガルガスタン人、ウォルスタン人混合

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	7	風	N	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	40
2	リザードマン	7	炎	C	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	58
3	リザードマン	7	大地	N	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	30
4	リザードマン	7	水	L	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	24
5	ソルジャー	7	風	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	65
6	アマゾネス	7	炎	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	43
7	ホークマン	7	大地	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	71
8	フェアリー	7	水	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	68
9	ソルジャー	7	風	L	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	31
10	ソルジャー	7	炎	N	ショートソード	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	29
11	アマゾネス	7	大地	N	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	16
12	アマゾネス	7	水	C	ショートソード	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	75

[ゴルボルザ平原] 4体がランダムで出現。人種：同上

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	7	風	N	スピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	24
2	リザードマン	7	炎	L	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	68
3	ホークマン	7	大地	N	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	61
4	ホークマン	7	水	C	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	17
5	ソルジャー	7	風	C	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	23
6	ソルジャー	7	炎	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	43
7	アマゾネス	7	大地	C	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	34
8	アマゾネス	7	水	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	59
9	ウィザード	7	風	N	シプレの杖	ローブ	*	*	デッドショット	*	*	67
10	ウィザード	7	炎	C	シプレの杖	ローブ	*	*	ファイアストーム	*	*	21
11	ウィザード	7	大地	N	シプレの杖	ローブ	*	*	アシッドクラウド	*	*	46
12	ウィザード	7	水	C	シプレの杖	ローブ	*	*	アイスブラスト	*	*	29

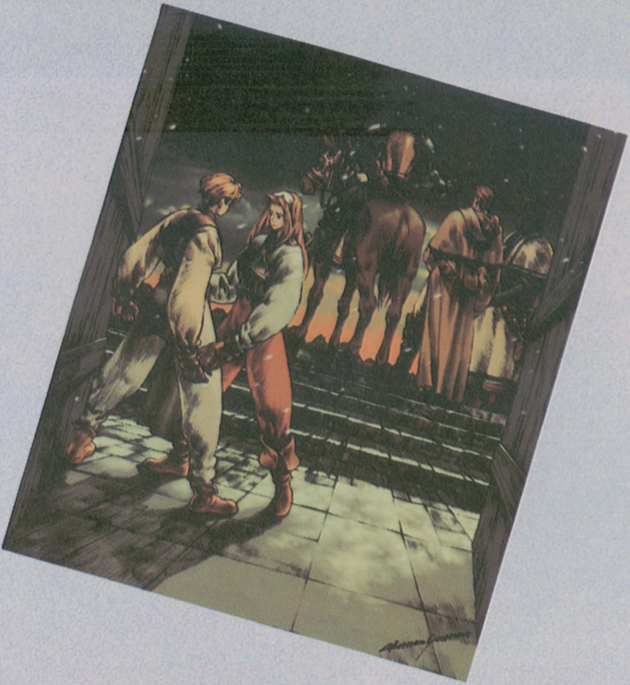
[ボルドュー湖畔] 4体がランダムで出現。人種：同上

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	7	水	C	スピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	17
2	リザードマン	7	風	N	フラシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	45
3	リザードマン	7	大地	L	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	68
4	リザードマン	7	水	N	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	51
5	ソルジャー	7	風	L	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	72
6	ソルジャー	7	大地	N	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	46
7	アマゾネス	7	水	C	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	28
8	アマゾネス	7	風	L	ショートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	65
9	ウィザード	7	大地	C	シプレの杖	ローブ	*	*	アシッドクラウド	*	*	31
10	ウィザード	7	水	N	シプレの杖	ローブ	*	*	アイスブラスト	*	*	58
11	ウィザード	7	風	N	シプレの杖	ローブ	*	*	サンダーフレア	*	*	56
12	ウィッチ	7	大地	N	シプレの杖	ローブ	*	*	ポイズンクラウド	*	*	49

[ゾード湿原] 1、2は固定。3〜11中2体がランダム。人種：同上。　戦利品：アイスブラスト(11)

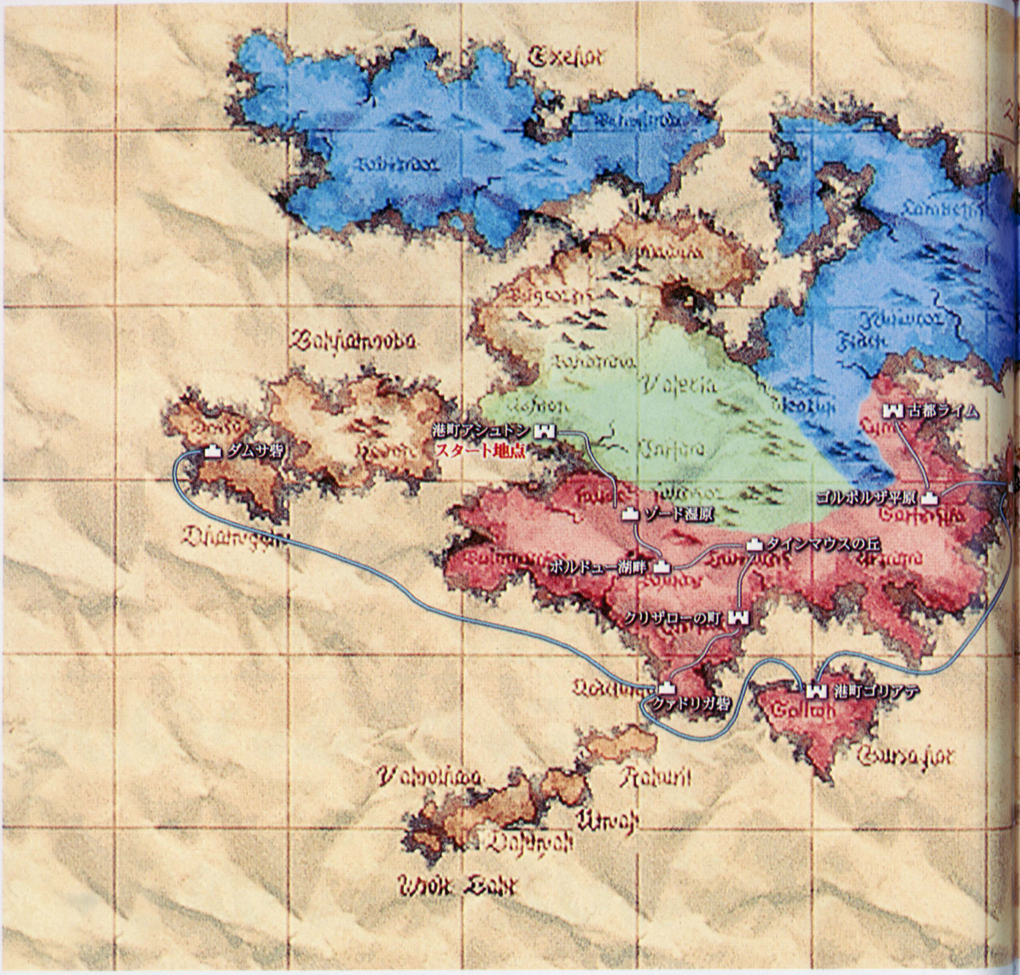
No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グリフォン	7	風	C	*	*	*	*	*	*	*	16
2	オクトパス	7	風	C	*	*	*	*	*	*	*	23
3	リザードマン	7	大地	L	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	68
4	リザードマン	7	水	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	51
5	リザードマン	7	水	L	フランシスカ	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	72
6	ソルジャー	7	大地	N	ショートボウ	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	46
7	ソルジャー	7	水	C	ショートボウ	ショートソード	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	28
8	アマゾネス	7	水	L	ショートボウ	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	65
9	ソルジャー	7	大地	C	ショートボウ	ショートソード	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	31
10	アマゾネス	7	水	N	ショートボウ	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	58
11	ウィザード	7	水	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	アイスブラスト	*	*	56

バルマムッサの虐殺から3週間…。
その惨劇は全ウォルスタ人の結束を頑強なものとし、
ガルガニスタン陣営内の反バルバトス枢機卿派の
決起を促すには十分な効果があった。
その結果、ガルガニスタン陣営は二つに分裂し
バルバトス枢機卿は窮地に追い込まれた。
枢機卿は領内の反対派の粛正を実行したが
近隣の都市を公爵率いるウォルスタ解放軍に奪われ、
本拠地であるコリタニ城に撤退
足並みのそろわないガルガニスタンに対し
ウォルスタ解放軍は志願者が増加し、
現在では約3倍の規模にふくれあがっている。
コリタニ城陥落も時間の問題と思えた…。
一方、デニムは公爵の画策によって
虐殺の首謀者にされ、首に賞金を懸けられていた。
デニムは解放軍や賞金目当ての輩に追われ
その身を港町アシュトンに隠していた…。



CHAPTER-2, CHAOS

思い通りにいかないのが
世の中なんて
割り切りたくないから



CHAPTER-2, CHAOS

の進行ルート

●ガルガスタン王国の衰退

ウォルスタ解放軍指導者・ロンウェー公爵の思惑通り、全ウォルスタ人の結束は強固なものとなり、ウォルスタ解放軍は志願者の増加により虐殺以前の３倍もの規模に膨れ上がった。また、同虐殺事件は、ガルガスタン陣営内の反バルバトス枢機卿派の決起を促し、ガルガスタン陣営はふたつに分裂。その勢力圏は、ヴァレリア島南部を制圧していた影もなく、中西部のコリタニ地方のみへと縮小。ウォルスタ解放軍とガルガスタン王国の勢力地図は、完全に逆転した。

●ヴァレリア解放戦線

バルマムッサの虐殺に加担することを拒否したデニム軍は、ウォルスタ解放軍を離脱。ロンウェー公爵の謀略により、虐殺の首謀者として賞金をかけられたデニムらは、ガルガスタンの残党、賞金稼ぎ、ウォルスタ解放軍に狙われ、逃亡生活を余儀なくされる。

ウォルスタ解放軍に拉致された騎士フォルカスを結果的に救出したことにより、デニムは偶然にもヴァレリア解放戦線と接触。同組織のロンウェー公爵暗殺計画を知る。

●バルバトス枢機卿の死

一方、ウォルスタ解放軍はコリタニ城を落とし、バルバトス枢機卿の公開処刑を行う。バルバトス枢機卿の死により、ガルガスタン王国は事実上壊滅する。

ヴァレリア島の覇権は、バクラム・ヴァレリア国とウォルスタ解放軍というふたつの陣営によって二分される。そして、ウォルスタ解放軍と暗黒騎士団との不戦条約により、事態は膠着状態を迎えるかに見えた。

●古都ライム急襲

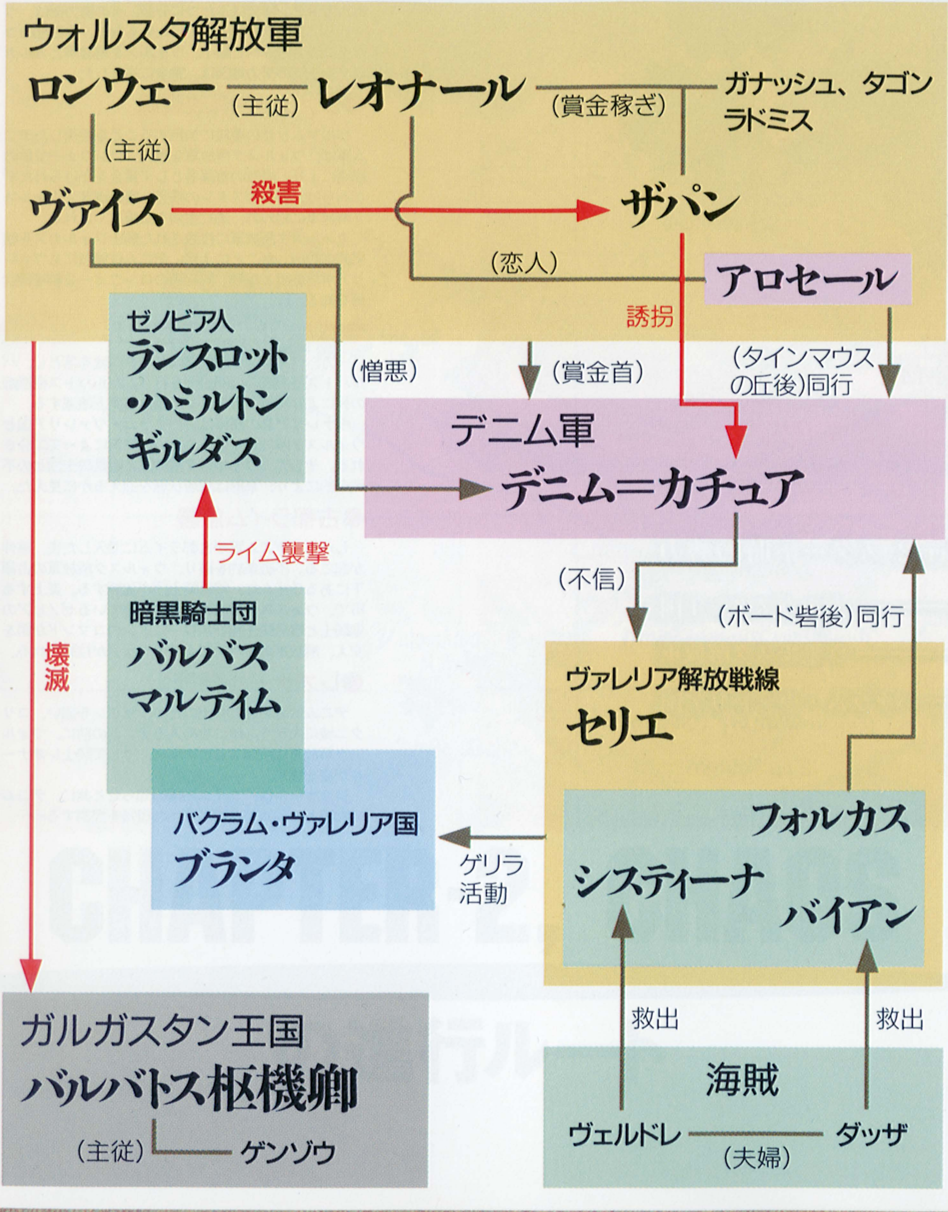
しかし、デニム軍が古都ライムに潜入した夜、事件が起こる。不戦条約を破り、ウォルスタ解放軍の占領下にあるライムに、暗黒騎士団が強襲する。炎上する町で、ウォルスタ解放軍に身を寄せているゼノビアの聖騎士と暗黒騎士団ロスローリアンのコマンドが剣を交え、解放軍のザパンによりカチュアが拉致される。

●レオナール再び

デニムはカチュア救出のため、ザパンを追い、コリタニ城に向かう。城に攻め入るデニムの前に、ウォルスタ解放軍に所属するヴァイス、そして騎士レオナールが姿を現す。

レオナールは、ライム陥落の知らせと共に、デニムに和睦とウォルスタ解放軍への復帰を提案する……。

CHAPTER-2, CHAOS の人物相関図



戦闘前の攻略ポイント カオスルート第2章

!!港町アシュトン:マップ画面での移動について

気をつけたいのは、全体マップ画面でアシュトンから移動しようとすると戦闘が始まる、ということ。部隊編成とセーブは、事前に必ず行っておきたい。

回復ユニットはなるべく両側に配置すること。マップの構造上、二手に別れることになるだろうから。また同じ理由で、デニムを中央に配置しない方がいい。カノープス以外にも飛行ユニットがいるなら、投射武器を装備させて投入してもいいだろう。

敵リーダーとして登場するアロセールのHPを30以下にすれば戦闘が終了し、彼女はゲストユニットとなる。

!!タインマウスの丘:デニムの初期配置

イベントにより、デニムはアタックチームから離れた場所に初期配置される。従って、アタックチーム編成時での彼の配置は、向かって左端(マップ上では南端)にするといい。北側の丘の上に登った方が地理的に有利となるため、丘から最も遠い位置にデニムを配置すれば無駄がない。

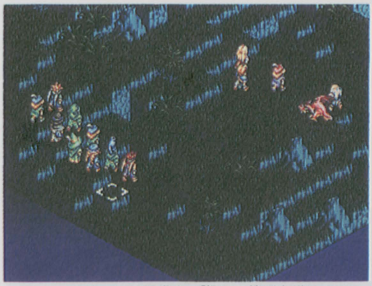
今回のマップのように、イベントによって編成時に配置した位置とは違う場所にデニムが初期配置されることが、ままある。マップ攻略前に本書のマップを調べ、無駄のない配置を心掛けてほしい。

!!クァドリガ砦:バイアンを助けるには

アタックチームにレベル10以上のユニット(フォルカスを除く)がいた場合、バイアンの救出は非常に困難なものとなる。リーダー以外の敵ユニットのレベルは、アタックチーム内ユニットの最高レベルに合わせて変化するためだ。

レベル10の敵ニンジャが登場した場合、このユニットはバイアンよりもWTが早い。そのため、救出するべきバイアンが、敵ニンジャによって先制攻撃を受けてしまう。バイアンもバイアンでレベルが13もあるためか、最初のターンで、ほぼ確実に敵リーダーのダッザに近づいてしまう。これにより回復ユニットとバイアンが離れてしまう結果となり、回復ユニットがバイアンにヒーリングをかけるには、最低でも2回のATを必要としてしまうことになる。この間にバイアンが倒されないようにするためには、味方のニンジャ及びアーチャーの装備を投射武器のみにしてWTを早くし、一気に突っ込むしかないだろう。またこの時、ニンジャにはファイアストームなどの

初期配置のコツ

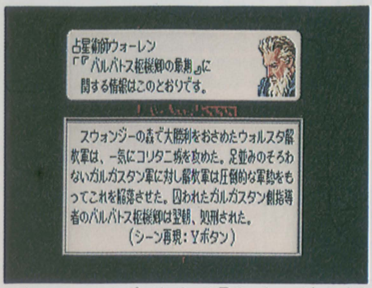


アタックチームを編成する際に、前列左端にデニムを配置しておくことにより、写真のように最も低地となる部分(丘を登るのにそれだけ多くの移動コストがかかる位置)を避けて、他のユニットを配置することができる。

アロセールのクラスチェンジはNG

タインマウスの丘でようやくゲストとして戦い、戦闘後仲間になるアロセールだが、彼女の投射技術は同じレベルのアーチャーとは比較にならないほど優れている。ゲームの後半に多く見られる高低差のあるマップでは、魔神のような活躍してくれるだろう。それゆえ、現状のまま、アーチャーの腕を磨き続けた方が絶対に得だ。参考までに。

ウォーレン・レポート



ウォーレン・レポートでのみ見ることのできるイベントがある他、これを読むことによって初めて登場するマップなども、以降に登場してくる。

魔法も装備させておきたい。

アタックチーム内ユニットの最高レベルが9以下ならば、バイアン救出はぐっと楽になる。この場合、バイアンのWTはマップ上に登場する全ユニットの中で最も早いため、先制攻撃を受けることがなくなる。また、アタックチームが敵の索敵エリアに進入すれば、敵ユニットの攻撃目標をバイアンから逸らすことができる。敵ユニットにはレベルが低いユニットを優先して攻撃するという習性があるからだ。

仲間の救出イベントがあるマップでは、このようにアタックチーム内ユニットの最高レベルとWTが重要な要素となる。Lボタンショートカットを利用し、ATが回ってくる順番なども調べるようにしていきたい。

!!クァドリガ砦攻略後:選択肢の注意

バイアンの救出に成功し、クァドリガ砦を無事に攻略し終えると、船着き場の会話イベントにて選択肢が登場する。

この時、システィーナ救出を断ると、クァドリガ砦で救出したバイアンは立ち去ってしまう。さらに、システィーナを仲間にすることもできなくなってしまう。

固有ユニットをもらさず仲間にするつもりならば、必ずシスティーナ救出に向かうこと。

!!ボード砦:システィーナを仲間に

ダムサ砦攻略後に立ち寄るボード砦では、戦闘の発生はなく、イベントのみが起こる。ここでシスティーナとの会話内に選択肢が登場する。「一緒に行こう」を選ぶことで、システィーナ、フォルカス、バイアンが仲間となり、以降ゲストユニットではなく通常のユニットとして扱うことができるようになる。

!!ボード砦イベント後:ウォーレン・レポート

ゲーム世界を知るために便利なウォーレン・レポート（以下WR）は、すでに何度も開いていると思う。さて、ボード砦のイベントが終わってからWRを開くと、「バルバトス枢機卿の最後」という項目が登場していることに気づくだろう。これを選ぶと、死刑執行時のドキュメントを見ることができる。

このように、WRでのみ見ることのできるイベントも今後いくつか登場する。

!!古都ライム:デニムとカチュアの初期配置

ここでは、イベントにより、デニムとカチュアの初期配置がマップ中央の広場となる。よってタインマウスの

丘での戦いと同じように、編成上のデニムの位置を左端にした方がいい。

この時点でのデニムのレベルは13程度だろうか。ニンジャ以外のクラスではWTが遅く、敵の攻撃を何回か受けてしまうことになる。よって、アタックチームの中央に回復ユニットを配置し、いち早くデニムにヒーリングをかけることができるようにしておくといい。

なお、戦闘開始後にデニムを後退させると、マップ中央にひとり残されるカチュアが敵の集中攻撃を受けることになり、救出はほぼ不可能となる。ただし、彼女は転移石で退却してくれるので、無理に救出に向かう必要もないだろう。

!!ゴルボルザ平原:MVPの条件

アンデッドを多数召喚するラミドスのおかげで、ゴルボルザ平原では、かなりの確率でエクソシスト（普通はプレザンスだけだろう）がMVPとなるだろう。MVPに選ばれたユニットは、自動的にレベルが1アップする。また、MVPとなるためには、ひとりでかなり多くの敵を倒す、より高いレベルの敵を倒す、などが条件として挙げられる。

攻略という観点からすれば、第2章のラストバトルに向けて、アタックチーム内のレベルを最低15にはしておきたい。トレーニングで効率良くアタックチームの強化をするためにも、エクソシストにイクソシズムを持たせてMVPを狙うようにする。

!!アルモリカ城:連続戦闘

マップ間でセーブすることができず、また減ったHPが回復されないまま複数のマップをクリアしなければならない戦闘を、連続戦闘とする。

アルモリカ城門前～アルモリカ城内も、そんな連続戦闘のひとつである。アルモリカ城内ではデニム対ヴァイスの一騎討ちとなるため、アルモリカ城門前での戦闘終了前には、デニムのHPを忘れずに回復しておくこと。

!!アルモリカ城内:シナリオ選択

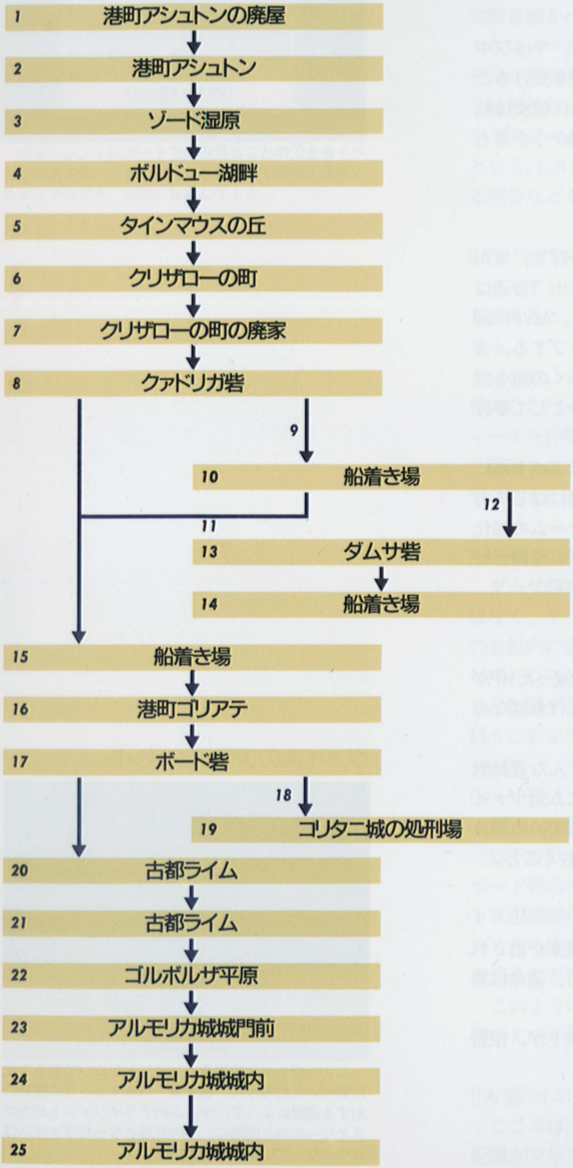
アルモリカ城内で、再びレオナールから提案が出される。これを受け入れるか否かの選択によって、運命は再び大きく変化する。

提案を受け入れた場合はニュートラルルートが、拒否した場合はカオスルートが確定する。

ヴァイスのアラインメント

ここでヴァイスのアラインメントがロウであることに気づいただろうか。第1章・バルマムッサの虐殺に対する選択によって、デニムのアラインメントがカオスとなったのと同様に、逆の立場となったヴァイスはロウとなっているのである。

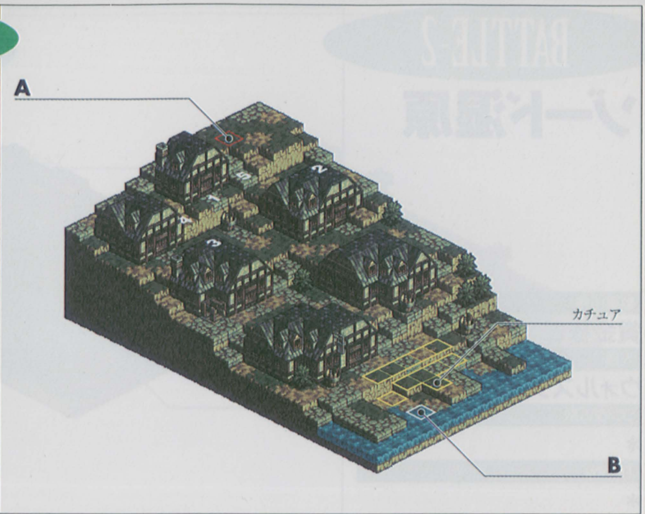
CHAPTER-2, CHAOS
フローチャート



1 デニムとカチュアの会話。デニムの首に賞金がかけられた。
2 アロセールとの戦闘。マップ→P 59
※アロセールのHPが30以下になると戦闘終了。アロセールがゲストユニットになる。
3 ザパンとの戦闘。マップ→P 60
※ザパンはHPが30以下になると逃亡する。
4 ガルガスタン軍との戦闘。マップ→P 61
5 ヴァイスとの戦闘。マップ→P 62
※ヴァイスのHPが30以下になると戦闘終了。アロセールが生きていれば仲間になる。
6 ウォルスタ解放軍との戦闘。マップ→P 63
7 ヴァレリア解放戦線のフォルカスと出会う。
※フォルカスがゲストユニットになる。
8 バイアンを救出する。マップ→P 64
※バイアンが死んだ場合、すぐに15へ
9 ！バイアンが生存していることが条件。
10 システィーナが捕まったことを知る。
※1章でシスティーナが死んでいない場合のみ、バイアンからダムサ砦の話が聞ける。
11 ！システィーナ救出を拒否。
12 ！システィーナ救出に同意。
※救出に同意するとバイアンはゲストユニットに。
13 海賊との戦闘。マップ→P 65
14 システィーナと再会する。
※システィーナはゲストユニットになる。
15 ヴァレリア解放戦線の拠点に向かうことに。
16 賞金稼ぎたちに襲われる。マップ→P 66
17 セリエと会談。
※システィーナと話が合えば、生存しているゲストユニットが正式な仲間となる。
18 ！WRのみ
19 バルバトス枢機卿が断頭台にかけられる。
20 再びザパンと戦闘。マップ→P 67
※ザパンのHPが40以下になると戦闘終了。21のイベントになる。
21 カチュアが拉致される。暗黒騎士マルティムとゼピア騎士ギルダスの一騎討ち。
22 賞金稼ぎとの戦闘。マップ→P 68
23 待ち受けるザパンと戦闘。マップ→P 69
※ザパンのHPが40以下になると戦闘終了。ザパン、三度逃亡。24で殺される。
24 ヴァイスと一騎討ち。マップ→P 70
※ヴァイスのHPが40以下になると戦闘終了。
25 一騎討ちを仲裁するレオナール。レオナールはデに要請を出す。

BATTLE-1

港町アシュトン



敵軍所属

ウォルスタ解放軍

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

6〜11

Trophy

クリアランス(4)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	アーチャー	9	風	N	ショートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	75
2	ホークマン	8	風	C	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	25
3	ホークマン	8	風	C	ショートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	35
4	クレリック	9	水	N	シプレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	クリアランス	ヒーリング	*	65
5	ウィッチ	9	水	N	シプレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	ポイズンクラウド	*	*	55
6	ナイト	8	風	N	スピア	ローブ	バトルブーツ	*	*	*	*	41
7	ヴァルキリー	8	水	N	スピア	ローブ	バトルブーツ	*	*	*	*	38
8	ソルジャー	8	風	L	ハルトハンマー	ローブ	タワーシールド	*	*	*	*	84
9	アマゾネス	8	水	N	ショートソード	ローブ	タワーシールド	*	*	*	*	64
10	ソルジャー	8	風	C	ショートボウ	ローブ	タワーシールド	*	*	*	*	24
11	アマゾネス	8	水	C	ショートボウ	ローブ	タワーシールド	*	*	*	*	30

[敵リーダーを倒せ] アロセール

敵チームに弓を装備したホークマンが2体いる。しかも初期配置が建物の上。彼らは戦闘開始直後、すぐさま立ち並ぶ建物の上から上へと移動し、弓を使って投射攻撃をしてくる。マップはデニムたちが初期配置されている方向へと降るように傾斜しており、移動力に優れたニンジャであっても南側から建物の上へ登ることはできない。カノープスの他に、もう1体ほど飛行ユニットをアタックチームに加えておくと展開が楽になる。

アロセールは装備がショートボウでありながら、とてつもない攻撃力と命中率を誇る。今回の戦闘で怖いのは、彼女に攻撃された味方ユニットが、他の敵ユニットから集中攻撃を受けること。アロセールはマップの中央をデニムたちに向かって直進してくる。そこで、こちらはチームを左右に分けて進み、アロセール以外の敵ユニットをマップの左右へと誘い出して戦力を分散させる。これで集中攻撃をされる心配は少なくなる。

クリア条件はリーダーのアロセールを倒すこと。アロセールのＨＰをゼロにすると、彼女はゲストユニットとしてデニムたちのチームに加わることとなる。いずれ正式な仲間となる彼女は、終盤まで活躍してくれる凄腕のアーチャーである。ショップで雇ったレベル１の傭兵を大事に育て上げても、彼女を超える者はまず出てこない。ちなみに、彼女のＨＰをゼロまで減らさずとも、ＨＰを30以下まで減らせば上記と同様の結果を得ることができる。

トレジャーとして見逃せないのが、クレリックを倒すと入手できるクリアランス。このマップでもウィッチのポイズンクラウドに悩ませられるが、このクリアランスを使えるようになれば、ステータス異常を治癒することができるようになる。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ10　Ｂ：タイプ３

BATTLE-2

ゾード湿原

敵軍所属

賞金稼ぎ

人種

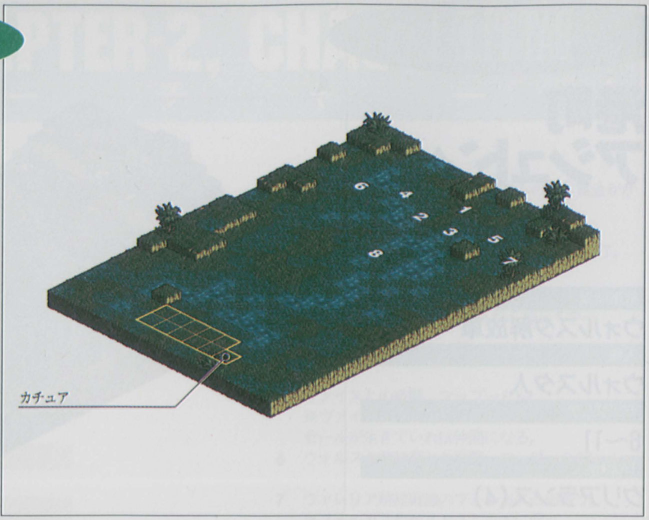
ウォルスタ人

ランダム敵

＊

Trophy

＊



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	8	風	C	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	＊	＊	＊	＊	37
2	アマゾネス	9	水	C	ショートソード	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	28
3	アマゾネス	9	風	N	ショートソード	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	61
4	ホークマン	8	水	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	54
5	ホークマン	8	風	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	32
6	リザードマン	8	風	N	ハルトハンマー	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	72
7	リザードマン	8	水	N	ハルトハンマー	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	56
8	ブルードラゴン	8	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	41

［敵リーダーを倒せ］ 賞金稼ぎザパン

高低差のほとんどないマップだが、構成する地形パネルが湿地や川となっている。鈍歩タイプのユニットはこの点から移動に苦労させられると言えそうだ。そんなことを考慮してか、敵チームの編成は飛行可能なホークマンや、水中を移動できるリザードマン、アマゾネスとなっている。

敵ユニットの中で優先的に倒したいのは、投射武器を装備したホークマン。彼らさえ倒せば、敵チームは直接攻撃しかできない烏合の集団に成り下がる。こちらは投射攻撃中心でじっくり倒していけばいい。眠りの追加効果を持つブルードラゴンのコールドブレスは脅威だが、今回のような地形でこちらの背後に回り込むのは難しいようで、正面もしくは側面からの攻撃が多い。当然命中率は低くなるわけで、クレリックに先ほどのマップで入手したクリアランスを装備させておけば、対応に困ることはない。

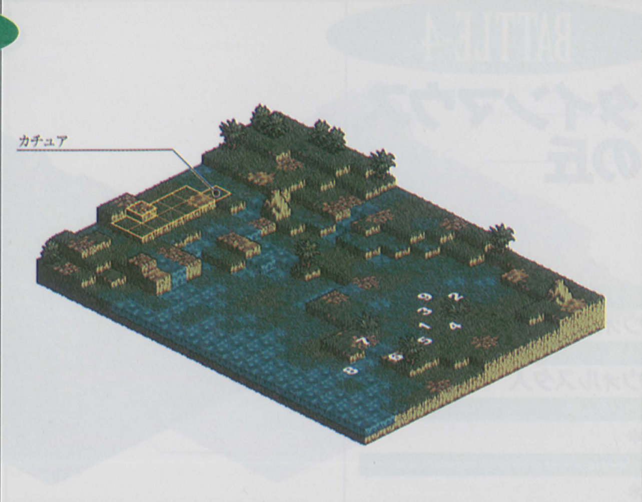
以上を踏まえてもクリアが難しいという人は、敵ユニットに説得を試みて数的有利を狙うのはどうか。２体のホークマンのうち、片方（マップ内の番号では５）はザパンへの忠誠度が著しく低い。ＨＰをそれほど減らさなくても説得は可能だ。戦闘開始前に明らかになるザパンの性格を見れば、このホークマンの気持ちも察することができる。

そのザパンだがＨＰが30以下になると逃亡し、戦闘は終了となる。ザパンを攻撃する際は間接攻撃に限定。直接攻撃をすると、とんでもない反撃を食らうからだ。ザパンは属性が風なので、大地系魔法で攻めるのが有効だ。特定のトレジャーを出すユニットはいないので、ザパンに攻撃を集中させ、早々に決着をつけてしまうのもいい。

☆埋もれた財宝……Ｐ45参照

BATTLE-3

ボルドュー湖畔



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ニンジャ	10	炎	N	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	キュアリーフ	サンダーフレア	＊	＊	65
2	バーサーカー	9	大地	N	フランシスカ	チェインメイル	タワーシールド	＊	＊	＊	＊	40
3	バーサーカー	9	大地	C	ショートソード	パワーグラブ	チェインメイル	＊	＊	＊	＊	32
4	アーチャー	9	炎	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	84
5	アーチャー	9	大地	C	ボウガン	チェインメイル	レザーハット	＊	＊	＊	＊	61
6	ホークマン	9	炎	N	ハルトハンマー	チェインメイル	レザーハット	＊	＊	＊	＊	94
7	ホークマン	9	大地	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	35
8	オクトパス	9	大地	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	54
9	ゴーレム	9	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	28

［敵リーダーを倒せ］ 鬼哭のゲンゾウ

ゾード湿原と同じく、前章の後半で一度攻略しているマップだ。ちょうどその時とは、敵味方のアタックチームが南北で正反対に配置されている。となれば、進行ルートとして選ぶのは東側に広がる高台が適当。さらに地形効果が全般的に低い湖と、天候によって攻撃力か防御力のどちらかが著しく低下する湿地などには、味方ユニットを極力移動させないこと。

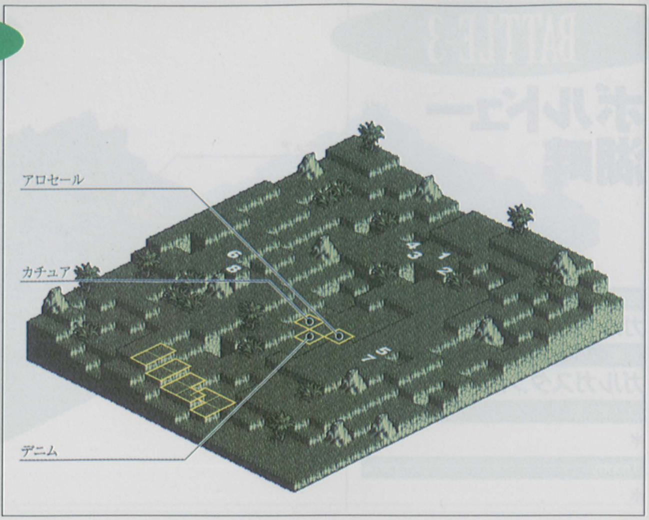
敵チームには投射武器を装備しているユニットが3体もいるので、東の高台に移動する重要性が高い。グレートボウは、1ステップ以上高い場所にいる目標には命中しにくい。ボウガンは、目標との間に遮るものが無ければ1ステップ高い場所の目標にも命中する。このことに注意し、地形のメリットを活かした移動をする。

敵チームにはオクトパスがいる。おそらく遭遇するのは初めてのことであろう。タコである。水中においてはじめてその能力を発揮するユニットであり、地上に上がると攻撃力、回避率とも大幅にダウンする。スペシャル技のメイルシュトロムも目標が水中にいないと使えない。その意味でもスタート後はデニムたちを東へ進めるといい。待ち切れなくなったオクトパスは、地上にノコノコと上がってくる。防御力が高く倒すのに手間取りそうなゴーレムは、説得して味方に引き込んでしまうのもいい。知能の低い彼にも、それなりの不満があるようだ。

☆埋もれた財宝……Ｐ44参照

BATTLE-4

タインマウスの丘



敵軍所属

ウォルスタ解放軍

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ニンジャ	11	*	L	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	ナイトメア	*	*	75
2	ナイト	10	炎	L	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	72
3	ナイト	10	風	L	ショートソード	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	81
4	ウィッチ	10	炎	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	スタンスローター	*	*	54
5	ビーストテイマー	9	水	N	グレートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	37
6	ビーストテイマー	9	大地	N	グレートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	49
7	レッドドラゴン	9	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	62
8	グリフォン	9	風	L	*	*	*	*	*	*	*	72

［リーダーを倒せ］ヴァイス

このマップでの目的はふたつ。ひとつはクリア条件でもあるが、リーダーのヴァイスを倒す（HPを30以下にしても同様の結果となる）こと。そしてもうひとつは、ゲストユニットとして今回の戦闘に参加しているアロセールを生存させていること。戦闘終了後に事の真相を知る彼女は、正式にデニムの仲間となり、次回の戦闘からアタックチームに選択できるようになる。

ヴァイスの謀略により、デニムたち姉弟とアロセールの3人は、マップ中央で敵に三方から囲まれている。このマップのもっとも低地である中央部は、グレートボウを装備したヴァイスと2体のビーストテイマーにとってみれば格好の狩猟場。まずは仲間と合流し、唯一の逃げ道である西から高台へと移動する。まれにカチュアが中央から逃げ出さずに、敵の集中攻撃を受けることがあるが、カチュアのHPを回復させるため、クレリックを救出に向かわせる必要はない。カチュアはHPがゼロになると、転移石で戦線を離脱することができるのだから。

ゲストユニットであるアロセールは、射程距離範囲内にいるレッドドラゴンを一撃したのち、やはり西へと後退する。アロセールのHPを回復することだけを任務としたクレリックをチームに加えておけば、間違っても彼女が死亡するようなことはないだろう。

★ヴァイス（ニンジャ・レベル11）

HP：132　MP：34　WT：505

直接攻撃力：111　投射攻撃力：126　魔法攻撃力：106

物理防御力：86　魔法防御力：85

STR：73　VIT：65　INT：70　MEN：72

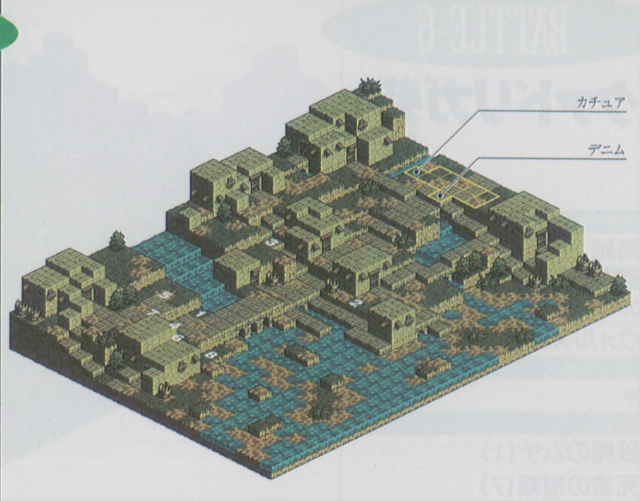
AGI：78　DEX：68　LUK：55　MOVE：6

所持魔法：ナイトメア

☆埋もれた財宝……P39参照

BATTLE-5

クリザローの町



敵軍所属
ウォルスタ解放軍
人種
ウォルスタ人
ランダム敵
*
Trophy
ボウガン(7)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	11	大地	L	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	85
2	ナイト	11	炎	N	ショートソード	ボウガン	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	61
3	ナイト	11	炎	N	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	34
4	ナイト	10	大地	N	スレンダースピア	レザーハット	レザーアーマー	キュアシード	*	*	*	57
5	ナイト	10	炎	L	スレンダースピア	レザーハット	レザーアーマー	キュアシード	*	*	*	29
6	ナイト	10	炎	L	グレートボウ	レザーハット	レザーアーマー	キュアシード	*	*	*	74
7	ナイト	10	大地	N	ボウガン	タワーシールド	レザーアーマー	キュアシード	*	*	*	53
8	ウィザード	11	炎	C	シプレの杖	レザーハット	ローブ	バトルブーツ	ファイアストーム	*	*	69
◎	ナイト	13	炎	N	ショートソード	チェインメイル	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	65

[敵リーダーを倒せ] 壊乱のガナッシュ

敵チームの構成は、ほとんどが直接武器を持ったナイトという、なんとも単純なもの。リーダーであるガナッシュが先頭を切って接近してくるのには、騎士道精神の潔ささえ感じてしまう。

率直なところ、このマップをクリアするのは簡単。アーチャーやニンジャなどの軽歩ユニットに弓を装備させ、町の中央を東西に走る道の脇に建ち並ぶ建物の上へ移動させる。あとは接近してきたガナッシュへ一斉射撃。背後を襲うことは無理でも、側面からの攻撃は充分可能だ。もし投射攻撃を回避されて倒せなかった場合は、地上にいるユニットの直接攻撃で倒せばいい。初期配置の時点ですでに橋を渡っているナイト２体の攻撃が心配であれば、ＨＰがゼロになっても復活し、なおかつ敵ユニットの標的にされやすいスケルトンをチームに加えておく。

故意に長期戦に持ち込んで経験値を稼ぐなら、効果範囲が5パネルのファイアストームを使うウィザードをまず倒しておく。敵を待ち受ける戦法を取った場合は、橋周辺の建物付近に敵味方が密集することになるので、５パネル分の魔法攻撃ができるウィザードがいると、攻略はずいぶんと楽になるだろう。

（表中の◎……フォルカス。戦闘終了後、ゲストとして参加する。港町ゴリアテでの戦闘終了後、ボード砦のイベントにて、生きて部隊に残っていれば仲間になる）

☆埋もれた財宝……Ｐ40参照

BATTLE-6

クァドリガ砦

敵軍所属

海賊

人種

ガルガスタン人

ウォルスタ人

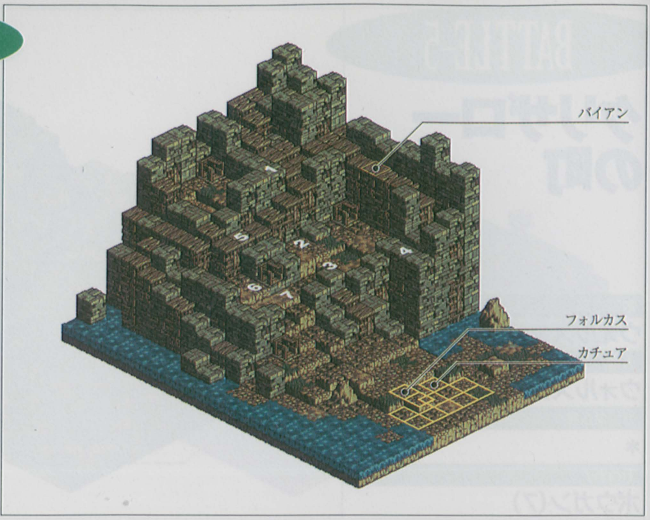
ランダム敵

＊

Trophy

破魔のムチ(1)

死者の指輪(7)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	12	風	N	破魔のムチ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	51
2	ソルジャー	11	炎	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	45
3	ソルジャー	11	風	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	37
4	ニンジャ	11	炎	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	64
5	ニンジャ	11	風	L	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	72
6	アマゾネス	11	炎	C	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	29
7	コカトリス	11	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	21
◎	ウィザード	13	大地	N	シプレの杖	魔術師のローブ	タワーシールド	知性の指輪	アシッドクラウド	クラッグプレス	＊	48

［敵リーダーを倒せ］ 海賊ダッザ

フォルカスの仲間であるバイアンを救出することが、このマップにおける最大の目的だ。ポイントとなるのは、最初のターンでバイアンを攻撃できる位置にいる4のニンジャ（以下Ａ）。防御力が低く弱いウィザードであるバイアンは、Ａの攻撃を２回受けただけで死亡してしまう。そこでＡのＷＴに注目。まず、このマップに来る頃までには達しているであろうデニムたちのレベルと、それに対応して変化するＡのＷＴは以下のとおり。

レベル9:497　レベル10:489　レベル11:481（MAX）

上記のＷＴよりも早く、バイアンよりもレベルが低いユニットがチームの中に１体でも育っているだろうか。有力候補はカノープスだが、アーチャーかニンジャとして育ててきたユニットならば、防具を外す程度で条件を満たせるだろう。以下、この条件を満たしたユニットをＢとする。

さて詳しく説明していこう。まずバイアンは勇敢にもダッザに接近して魔法攻撃をする。そしてＡがバイアンに接近する前、つまりＡより先に行動できるＢがＡに接近していれば、Ａはバイアンではなく Ｂに攻撃をしてくる。敵ユニットが攻撃目標を決める場合、低レベルのユニットを優先する、というありがたくない習性を利用するのである。これでバイアンの身の安全はほぼ確保される。彼の強力な魔法は心強い援護となるだろう。こちらの最高レベルが9なら、敵ユニットもリーダーを除いてレベルは9。よってＷＴ、攻撃力、防御力共に低い。それだけバイアンとのレベル差が生まれ、彼に攻撃が集中する危険性は減る。

リーダーのダッザが持つトレジャーの破魔のムチは、スピアの倍の攻撃力を持つ射定２の直接攻撃用武器だ。またコカトリスを倒すと入手できる死者の指輪だが、これはリチという特殊なクラスにクラスチェンジするために必要な貴重品だ。ウィザードやウィッチなどの魔法使いに装備させておくと、死して新たなる力を得ることができる。ちなみに、リッチとして蘇生した場合、ウォーレンレポートの戦死者の欄にカウントはされない。

（表中の◎……バイアン。戦闘終了後、生きていればゲストとして参加する。港町ゴリアテでの戦闘終了後、ボード砦のイベントにて、生きて部隊に残っていれば仲間に）

☆埋もれた財宝……Ｐ41参照

BATTLE-7

ダムサ砦

敵軍所属

海賊

人種

バクラム人

ガルガスタン人

ウォルスタ人

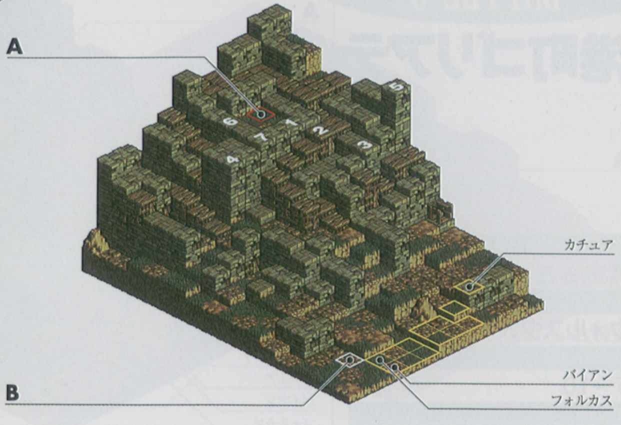
ランダム敵

*

Trophy

スレンダースピア(3)

マドゥ(4)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソルジャー	12	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	54
2	アマゾネス	12	水	N	ショートソード	チェインメイル	バトルブーツ	タワーシールド	*	*	*	31
3	アマゾネス	12	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	18
4	アマゾネス	12	水	C	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	タワーシールド	*	*	*	12
5	アーチャー	11	大地	N	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	48
6	アーチャー	11	水	N	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	54
7	ウィッチ	12	大地	N	シブレの杖	ローブ	バトルブーツ	レザーハット	スタンスローター	ポイズンクラウド	*	35
◎	アマゾネス	13	風	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	50

［敵リーダーを倒せ］嘆きのヴェルドレ

助けるべきゲストもいないし、敵にＨＰ回復ユニットもいないわけで、難度としてはかなり低い。ゲストユニットとしてフォルカス、さらにバイアンまでが加わり、このマップをクリアするとシスティーナとの再会も果たし、彼女までもがゲストに加わってくれる。

高低差の激しさだけは前回のクァドリガ砦を上まわっている。そのためアタックチームの編成は、昇降段数に優れたニンジャ中心に編成しておきたい。もちろん投射武器は高さにも対応できる弓。クロスボウはほとんど役に立たないだろう。そして直接武器は上下の攻撃範囲が広い槍とムチにつきる。クァドリガ砦で入手した破魔のムチは忘れることなく前線のユニットに装備させておく。

ＨＰ回復役であるクレリックなどの鈍歩ユニットが砦を昇るには、中央の木製階段を利用するしかない。ここは無理にクレリックたちを移動させるよりも、高さに影響されない魔法の特性を活かすべきだ。ヒーリングが届く範囲で敵ユニットと戦えるよう、行軍スピードを遅めにしてユニットを進ませるといい。

意外と盲点になるのがバイアンのＨＰ残量。ゲストユニットであるがゆえに前線へ突っ込んで行くのはいいが、防御力が低いため敵ユニットの餌食になってしまうことも少なくない。正式な仲間になる前に死なれては困るので、バイアンには注意してほしい。

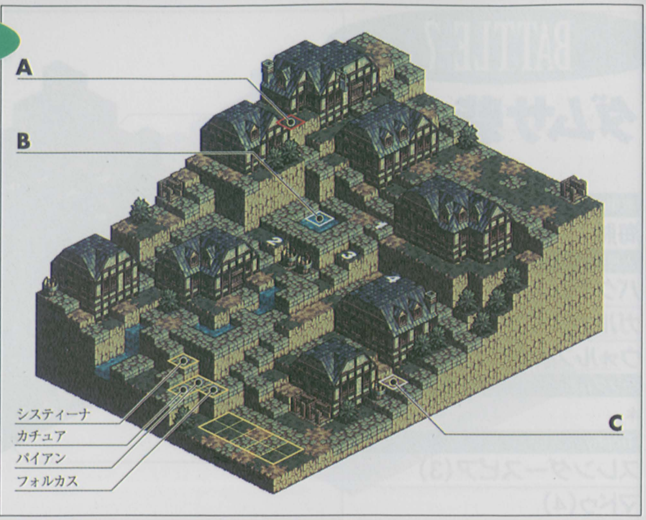
トレジャーでは、３の位置にいるアマゾネスを倒すと入手できるスレンダースピアが見逃せない。

（表中の◎……システィーナ。戦闘終了後、ゲストとして参加する。港町ゴリアテでの戦闘終了後、ボード砦のイベントにて、生きて部隊に残っていれば仲間になる）

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ４　Ｂ：タイプＩＩ

BATTLE-8

港町ゴリアテ



敵軍所属

賞金稼ぎ

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

5〜10

Trophy

ネクロマンシー(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ウィザード	13	大地	N	シプレの杖	ローブ	タワーシールド	レザーハット	クラッグプレス	ナイトメア	*	48
2	レッドドラゴン	12	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	86
3	アースドラゴン	12	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	21
4	アーチャー	12	炎	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	54
5	ナイト	13	大地	L	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	18
6	バーサーカー	13	炎	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	65
7	ヴァルキリー	13	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	48
8	アーチャー	13	炎	N	ボウガン	チェインメイル	ミニマムダガー	ビビッドリング	*	*	*	32
9	ウィザード	13	大地	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	アシッドクラウド	アイスブラスト	*	94
10	ウィッチ	13	炎	C	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	スタンスローター	クリアブラッド	*	12

［敵リーダーを倒せ］災いのダゴン

敵リーダーのダゴンはクラッグプレスという強力な大地系魔法を所持している。ぜひ譲って欲しいところだが、残念ながらここではまだ手に入らない。このレベルになれば当然のこだが、効果範囲は５パネル。敵味方が接近して配置されているマップのため、接近戦になることは必至。となればこの魔法は脅威となる。

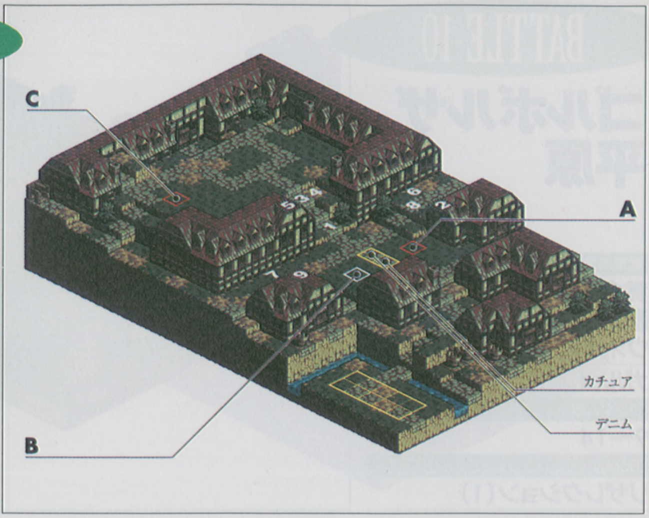
しかし、対応策がないわけではない。ダゴンはクラッグプレスの他にナイトメアも所持している。そこでダゴンに毎回ナイトメアを使わせるようにすれば、クラッグプレスに必要とされる32ポイントのＭＰが溜まることはない。方法は簡単。毎ターン、ダゴンの魔法攻撃範囲にこちらのユニットがいればいい。魔法を所持した敵ユニットには、強力な魔法を使うために待機してＭＰが溜まるのを待つという習性はない。現時点のＭＰ残量で使用可能な魔法を選択するのである。ＭＰ補充アイテムを最初のターンで使うという面倒なユニットが、いずれ登場するのではあるが……。

敵味方入り乱れての接近戦となるため、投射攻撃を使えるユニットがいると、ひとつのユニットへ攻撃を集中させやすい。また飛行タイプがいれば、味方が初期配置されている場所のすぐそばにある建物の上に登らせる。高台から援護射撃させることで展開はもっと楽になる。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ２　Ｂ：タイプ９　Ｃ：タイプ１

BATTLE-9

古都ライム



敵軍所属

賞金稼ぎ

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	13	風	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	37
2	ウィッチ	13	風	N	ボウガン	ローブ	バトルブーツ	レザーハット	ヒートウェポン	スタンスローター	*	78
3	ウィッチ	13	水	N	ボウガン	ローブ	バトルブーツ	レザーハット	ポイズンクラウド	クリアブラッド	*	82
4	ホークマン	13	水	L	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	54
5	ホークマン	13	水	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	64
6	リザードマン	13	風	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	29
7	リザードマン	13	水	N	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	68
8	サンダードラゴン	13	風	N	*	*	*	*	*	*	*	51
9	ブルードラゴン	13	水	L	*	*	*	*	*	*	*	94

［敵リーダーを倒せ］ 賞金稼ぎザパン

デニムたち姉弟が敵チームに包囲された状態で戦闘開始となる。ザパンと2体のホークマンの攻撃により、最初のターンでデニムが倒されてしまう。もしこんな結果が何度やり直しても繰り返されるとしたら、その原因はチームのレベルにある。ゲストユニットから正式な仲間となったフォルカスたちをアタックチームに加えると、チームの最高レベルが13へと上がる。このため敵チームのレベルもそれに対応したものとなり、当然WTも早くなるわけだ。ちなみにザパンのWTは500で固定、2体のホークマンのレベルに対応したWTは以下のとおり。

レベル10：505
レベル11：498
レベル12：491
レベル13：484(MAX)

デニムは装備品を外すなどして、これよりもWTを早くする。そして仲間と合流すべく南へ移動させれば、最初のターンで倒されることはない。その場に取り残されることになるカチュアが敵チームのターゲットとなるわけだが、転移石を持っているので問題はない。

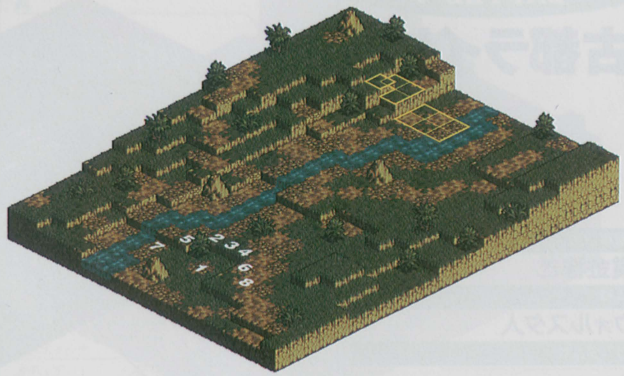
ウイッチとドラゴンは、それぞれがステータス異常を起こす攻撃手段を持っている。そこで味方のクレリックたちには、クリアランスを必ず装備させておきたい。カチュアが戦線離脱することを考え、回復役を3体に増やしておくのも良策といえる。

ザパンはＨＰが40以下まで減ると再び逃亡。戦闘は終了となる。特定のトレジャーがあるわけではないので、全滅にこだわらずザパンに攻撃を集中させてもいい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ11　Ｂ：タイプ2　Ｃ：タイプ3

BATTLE-10

ゴルボルザ平原



敵軍所属

賞金稼ぎ

人種

ウォルスタ人

ガルガスタン人

ランダム敵

9～14

Trophy

リザレクション(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	サモナー	15	炎	N	シプレの杖	魔術師のローブ	タワーシールド	炎のオーブ	ファイアストーム	*	*	54
2	ニンジャ	14	水	N	ショートソード	ショートソード	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	31
3	ニンジャ	14	炎	L	ボウガン	パワーグラブ	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	95
4	ニンジャ	14	水	N	ボウガン	パワーグラブ	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	64
5	クレリック	14	炎	L	グレートボウ	レザーハット	ローブ	知性の指輪	クリアランス	ヒーリング	*	76
6	クレリック	14	水	N	グレートボウ	レザーハット	ローブ	知性の指輪	クリアランス	ヒーリング	*	64
7	ウィッチ	14	炎	N	ミニマムダガー	ローブ	タワーシールド	レザーハット	スロウムーブ	*	*	42
8	ウィッチ	14	水	C	ミニマムダガー	ローブ	タワーシールド	レザーハット	チャーム	ポイズンクラウド	*	91
9	スケルトン	14	炎	C	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	12
10	スケルトン	14	水	C	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	18
11	グレムリン	14	炎	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	19
12	グレムリン	14	水	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	25
13	ゴースト	14	炎	C	ミニマムダガー	ローブ	タワーシールド	レザーハット	ナイトメア	ファイアストーム	*	13
14	ゴースト	14	水	C	ミニマムダガー	ローブ	タワーシールド	レザーハット	ナイトメア	アイスブラスト	*	14

[敵リーダーを倒せ] 毒牙のラミドス

サモナーであるラミドスは、サモンダークネスでユニットを召喚することができる。ラミドスが召喚するユニットはゴースト、グレムリン、スケルトンの3種。能力などは上記データの9～14のいずれかになっている。グレムリン以外はアンデッド系ユニットだ。

まずは3体のニンジャを倒すことになる。ここでは待ちの戦法が有効だ。無理に接近して投射武器などでダメージを与えずに、敵の最後方に位置するクレリックとニンジャたちとの距離が離れるまで待つ。もっとも、最初のターンでラミドスが炎のオーブを使うため、味方全員のＨＰが50前後は減ってしまう。その意味でも序盤は待機である。敵が接近してくるまでは、ユニットのＨＰ回復に務めよう。

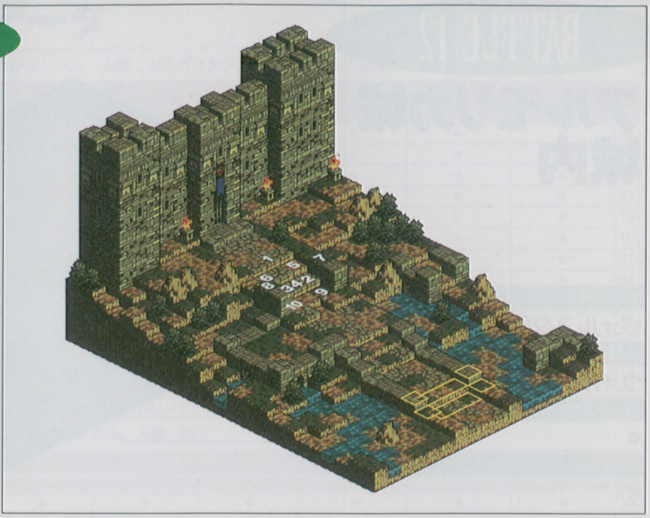
ニンジャの数が減ると、ラミドスがユニットの召喚を開始する。イクソシズムを使う場合はターゲットの正面以外から。これで成功率が90パーセント近くになる。召喚されたユニットにはすぐにＡＴが回ってくるので、ＨＰが低いユニットはラミドスのまわりから離れていたほうがいい。

さて、この戦闘が終了するとラミドスのトレジャーに待望のリザレクションが登場する。この魔法によって攻略パターンは大きく変わることになるのだが、使用可能な唯一のクラス、プリーストにクラスチェンジできるのは、まだ先の話。間違ってもショップで売却しないように。

☆埋もれた財宝……Ｐ42参照

BATTLE-11

アルモリカ城城門前



敵軍所属

賞金稼ぎ

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	16	風	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	37
2	ナイト	15	大地	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	51
3	ナイト	15	水	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	21
4	ナイト	15	大地	L	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	64
5	ナイト	15	水	N	ショートソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	47
6	ナイト	15	大地	N	ショートソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	55
7	ニンジャ	15	水	N	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	63
8	ニンジャ	15	大地	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	42
9	ゴーレム	15	水	N	*	*	*	*	*	*	*	31
10	ゴーレム	15	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	12

[敵リーダーを倒せ] 賞金稼ぎザパン

中央の南北に伸びた道を中心に密集戦が展開される。そのため複数の相手を同時に攻撃できるウィザードなどをチームに加えておくといい。さらにウィザードらにはＭＰ補充アイテムを装備させ、最初のターンで使わせる。これで次のターンからＭＰ消費量の高い魔法でもどんどん使うことができる。密集戦ではデニムやレベルの低いユニットが集中攻撃を受けやすい。そこでターゲットにされやすく復活が可能なスケルトンをチームに加えておくと、他のユニットへの被害が少なくてすむだろう。いずれにしても回復ユニットを３体はチームに加えておきたい。

アタックチーム前列の左右両端はＨＰと防御力の高いユニットを配置する。敵のニンジャ２体から投射攻撃を必ず受けるからだ。敵チームは固まって移動してくるので、背後に回り込むのは困難だ。道の両端の高台を利用して側面より投射武器を使ってナイトに攻撃を集中する。

防御力が高い２体のゴーレムは、忠誠度が低いので説得してしまうのもいい。彼らは味方になった瞬間から、こちらの壁となって敵チームの進行を防いでくれる。

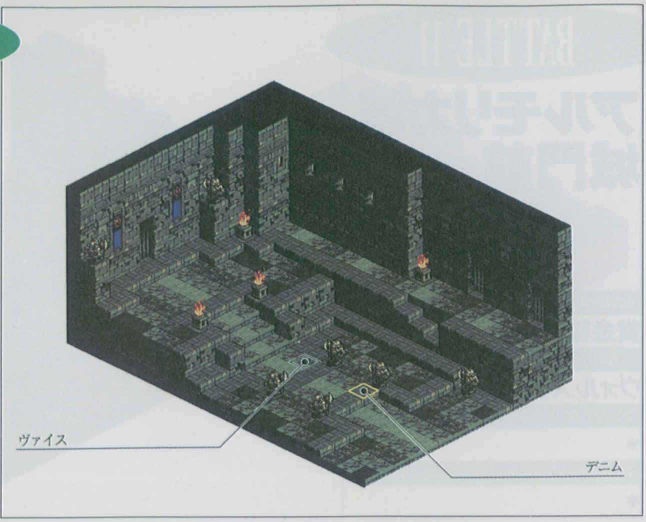
ここでのクリア条件はザパンのＨＰを40以下まで減らすこと。そのザパンは序盤から積極的に前線へ出てくる。しかし、あなどって近寄ると大変危険だ。生命力が高いうえにＨＰが半分まで減ると、キュアシードでＨＰを回復するしぶとさを持っているからだ。まずは数的有利に立つことを優先したほうがいい。

☆埋もれた財宝……Ｐ37参照

BATTLE-12

アルモリカ城 城内

敵軍所属
ウォルスタ解放軍
人種
ウォルスタ人
ランダム敵
*
Trophy
*



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ニンジャ	15	*	L	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	75

［敵リーダーを倒せ］ヴァイス

城内ではデニムとヴァイスの一騎討ちとなる。マップ上にユニットが2体しかいない今回のような戦闘は、全ルート中でもここのみ。以下にいくつかのポイントを解説する。

クラスはニンジャ：これには3点の理由がある。まず基本WTが早いこと。1対1で戦闘をする場合、先に攻撃できるだけでも展開がかなり有利になる。そのため装備品などを減らしてでも相手より早いWTを確保しておきたい。そのため基本WTが早いニンジャは最適だ。次に移動力がクラスチェンジできる人間型ユニットの中で最大の6であること。これならヴァイスが同じニンジャであっても、背後に回り込まれる心配はない。またAGIとDEXの高さからくる命中率の高さも見逃せないところだ。

装備は投射武器：ヴァイスの装備武器はショートソードではあるが、その攻撃力はあなどれない。いくらWTが早くても、いちいち反撃を受けていたのでは、先制攻撃をする意味が無い。WTを早くした最大の意味は、ヴァイスに攻撃される回数を減らすことにある。デニムには攻撃力の高い投射武器を装備させ、ヒット＆アウェイを心掛けるようにしたい。また、東の階段と高台を最大限に利用することも忘れてはいけない。ヴァイスは直接攻撃用の武器しか装備していないのだから。

復活アイテムを装備：これは部隊にストックがなければ無理だが、セーブすることを許されずに複数のマップをクリアしなければならないときには、ぜひ装備させておきたい。誤ってデニムが倒されてしまった後にやり直す苦労を考えれば……。

さて、今回のクリア条件はヴァイスを倒すこと。ではあるが、ヴァイスのHPを40以下まで減らせば、倒したときと同様にレオナールが登場する。レオナールはふたりの仲裁に入り、ストーリーは第3章へと進んでいく。

★ヴァイス（ニンジャ・レベル15）
HP：164　MP：46　WT：465
直接攻撃力：160　投射攻撃力：145　魔法攻撃力：138
物理防御力：116　魔法防御力：117
STR：93　VIT：85　INT：90　MEN：96
AGI：110　DEX：104　LUK：55　MOVE：6

ランダム・マップ・データ

[ゾード湿原] 1、2は固定。3～14中2体がランダム。人種：ガルガスタン人、ウォルスタ人混合

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グリフォン	15	風	C	*	*	*	*	*	*	*	31
2	オクトパス	15	水	C	*	*	*	*	*	*	*	17
3	リザードマン	15	風	C	ハルトハンマー	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	29
4	リザードマン	15	水	C	フランシスカ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	27
5	バーサーカー	15	風	C	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	19
6	バーサーカー	15	水	C	スレンダースピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	10
7	ホークマン	15	風	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	31
8	ホークマン	15	水	N	ボウガン	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	48
9	アマゾネス	15	風	C	グレートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	21
10	アマゾネス	15	水	C	ボウガン	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	36
11	ウィザード	15	風	C	シブレの杖	ローブ	タワーシールド	*	サンダーフレア	*	*	22
12	ウィザード	15	水	C	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	アシッドレイン	*	*	15
13	ウィッチ	15	炎	C	シブレの杖	ローブ	タワーシールド	*	スタンスローター	*	*	38
14	ウィッチ	15	大地	C	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	ポイズンクラウド	*	*	30

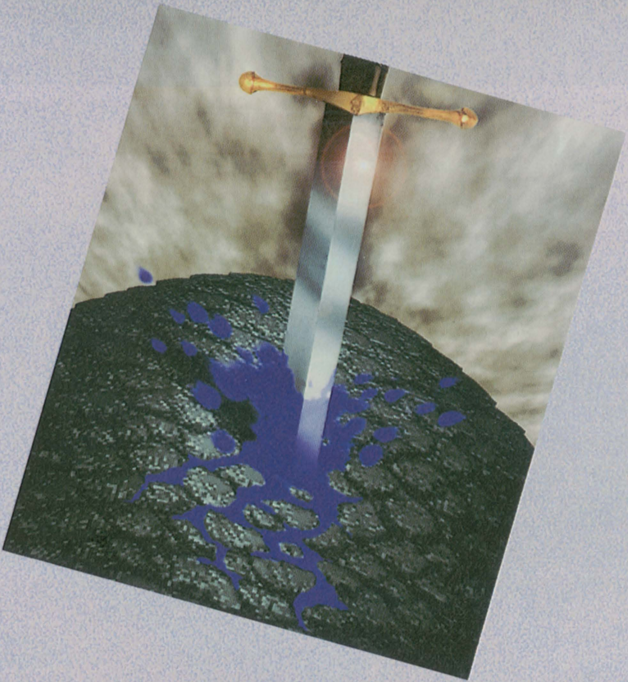
[ボルドュー湖畔] 1、2が固定。3～11中2体がランダム。人種：同上

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	オクトパス	15	風	N	*	*	*	*	*	*	*	34
2	アースドラゴン	15	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	27
3	リザードマン	15	風	N	ハルトハンマー	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	51
4	リザードマン	15	大地	L	スレンダースピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	72
5	バーサーカー	15	大地	N	ショートソード	パワーグラブ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	48
6	フェアリー	15	風	L	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	*	*	*	*	81
7	フェアリー	15	大地	C	グレートボウ	レザーアーマー	*	*	*	*	*	26
8	ホークマン	15	大地	N	ボウガン	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	61
9	ウィザード	15	風	N	シブレの杖	ローブ	レザーハット	*	サンダーフレア	ファイアストーム	*	57
10	クレリック	15	大地	N	シブレの杖	ローブ	レザーハット	*	クリアランス	ヒーリング	*	38
11	クレリック.	15	大地	N	シブレの杖	ローブ	タワーシールド	*	ヒーリングプラス	*	*	67

[ゴルボルザ平原] 1、2が固定。3～11中2体がランダム。人種：同上

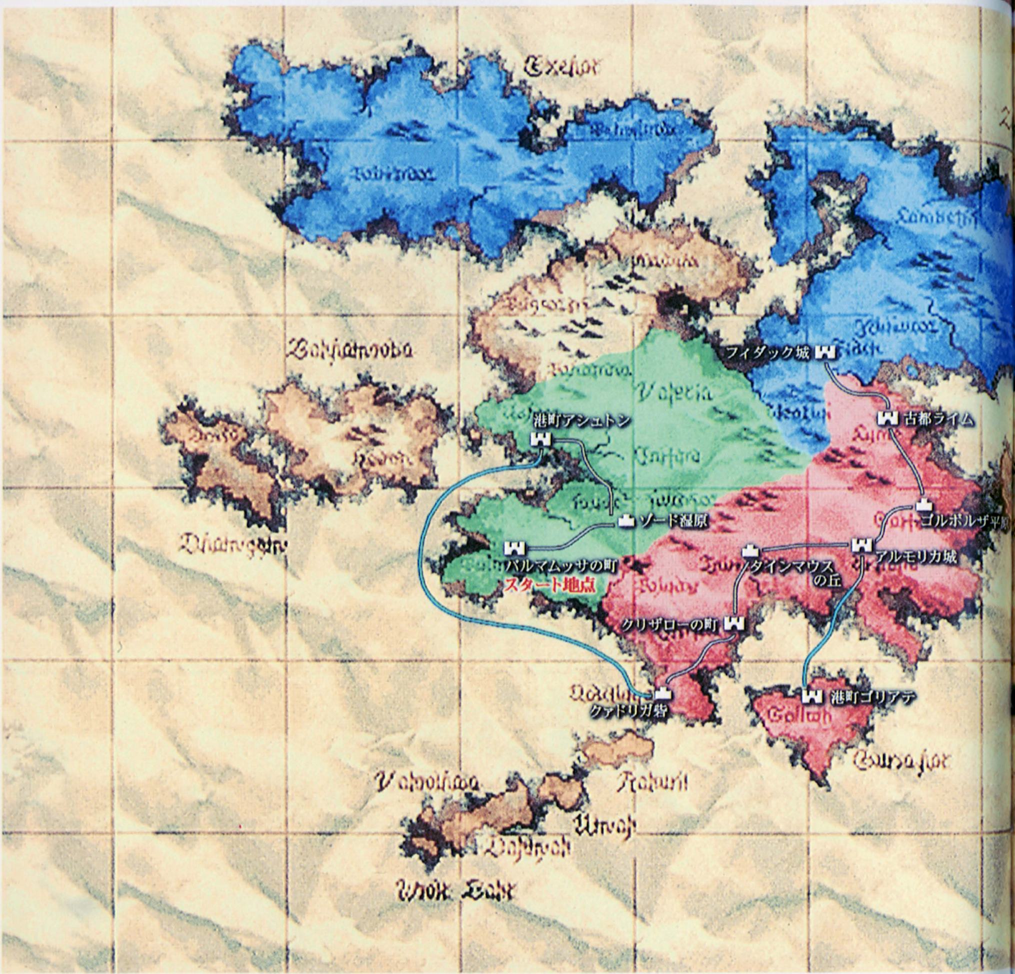
No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グリフォン	15	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	50
2	ゴーレム	15	水	N	*	*	*	*	*	*	*	48
3	ソルジャー	15	風	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	78
4	ナイト	15	炎	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	61
5	バーサーカー	15	水	C	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	24
6	ニンジャ	15	風	C	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	*	*	*	*	4
7	ビーストテイマー	15	炎	L	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	*	*	*	*	81
8	アマゾネス	15	水	N	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	*	*	*	*	64
9	ヴァルキリー	15	風	N	シブレの杖	ミニマムダガー	ローブ	*	サンダーフレア	*	*	37
10	ウィッチ	15	炎	C	シブレの杖	ミニマムダガー	ローブ	*	スタンスローター	*	*	45
11	クレリック	15	水	L	シブレの杖	ミニマムダガー	ローブ	*	ヒーリング	*	*	57

バルマムッサの虐殺から3週間…。
ロンウェー公爵の『思惑』どおり、
『復讐』に燃えるウォルスタ解放軍の志気は高まり
ガルガスタンから各地を解放することに成功した。
しかし、その惨劇は全ウォルスタ人の結束を
頑強なものとするには十分であったが、
ガルガスタン陣営内の反バルバトス枢機卿派の決起を
促すまでには至らなかった。
地下に潜ったヴァイスらが虐殺の真相を
ガルガスタン内に広く流布していたためである。
この結果、公爵の目論見に反して
ガルガスタン陣営の結束は日増しに高まり、
バーナム山脈を挟んで膠着状態が続いていた…。
自軍に虐殺の真相が伝わることを恐れた公爵は
枢機卿の本拠地・コリタニ城の早期攻略を目指し、
無謀ともいえる強行作戦を決行しようとしていた。
側面からの撹乱を命ぜられたデニムは
廃虚と化したバルマムッサに上陸する…。

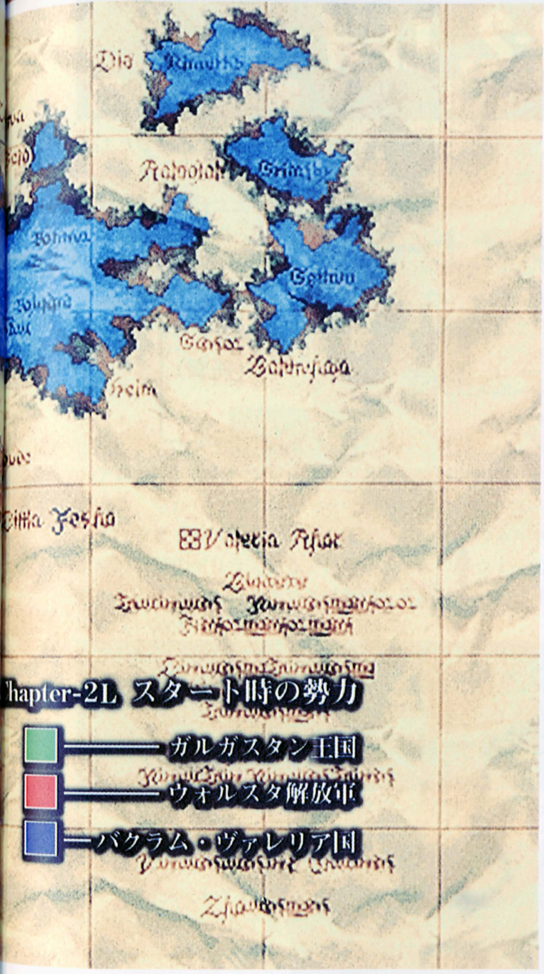


CHAPTER-2, LAW

誰も僕を
責めることはできない



CHAPTER-2, LAW
の進行ルート



●ネオ・ウォルスタ解放同盟

バルマムッサ虐殺を機に、ウォルスタ解放軍から脱退したヴァイスは、アロセールらと共にネオ・ウォルスタ解放同盟を組織して地下に潜伏。ウォルスタ解放軍に対し、ゲリラ活動を展開する。

●解放軍分裂の兆し

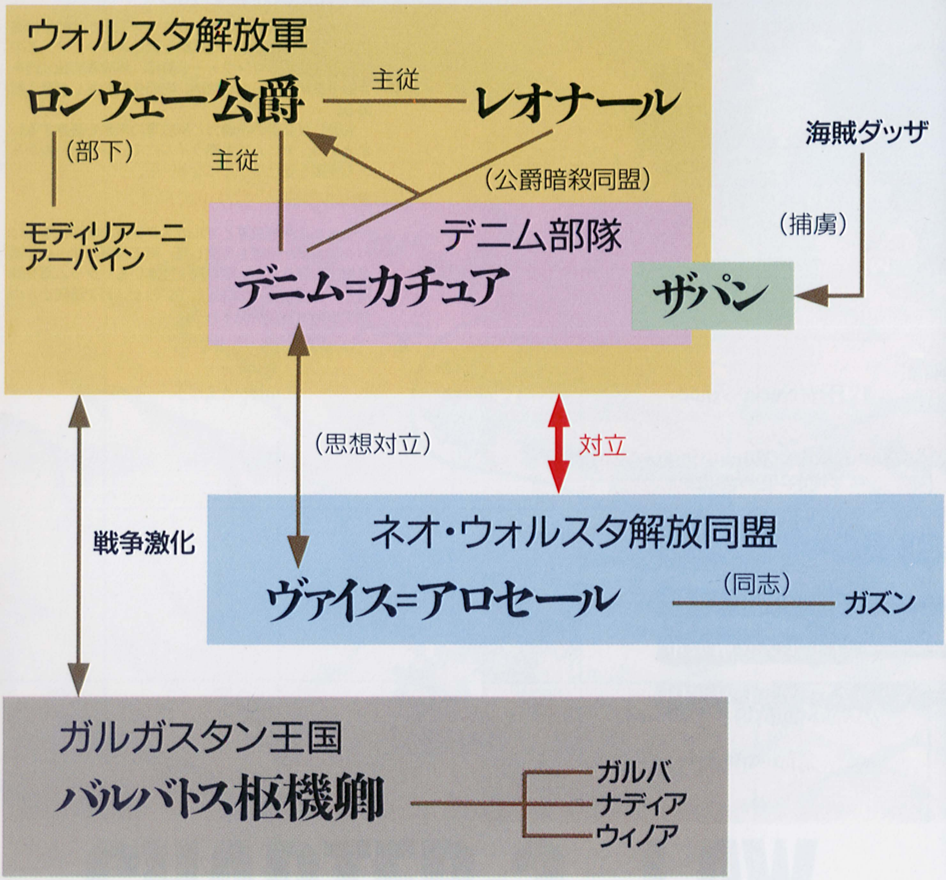
ウォルスタ解放軍とガルガスタン王国との戦争が激化の一途をたどる中、暗黒騎士団ロスローリアンとの結託を主張するロンウェー公爵は、解放軍の独立性を主張するレオナールを放逐。内部分裂の兆しが見え始める。

失墜した公爵の指導力と解放軍の未来を憂慮するレオナール。デニムは古都ライムにて、レオナールからある提案を受けることになる……。

●バクラム軍の南下

ウォルスタ解放軍とガルガスタン軍の弱体化を受け、バクラム軍が侵攻を再開した。南下作戦の第一次攻撃目標は古都ライム。暗黒騎士団率いるバクラム軍先鋒隊と、古都ライムに駐留していたゼノビア聖騎士らの間で市街地戦が展開される。

CHAPTER-2, LAW
の人物相関図



※第２章のロウルートで特徴的なのは、ヴァイスがカオスルートにおけるデニムの役割を果たしている点。つまりこういうことだ。ヴァイスはそのアライメント、エレメント、シナリオ上の立場、すべてがデニムと相対しているのである。よってカオスルートのヴァイスのポジションにいるデニムにとって、アロセールは敵であり、ザパンは味方なのである。そしてロンウェーの運命も……。

戦闘前の攻略ポイント ロウルート第2章

!!バルマムッサの町:飛行ユニット

バルマムッサの町は高低差があるマップ。カノープスのような飛行ユニットでなければ、移動はとても困難なものとなる。ニンジャであれば3ステップの高さを越えられるが、飛行ユニットほどの融通は効かない。

2章には、このバルマムッサの町をはじめ、港町アシュトン、クァドリガ砦、古都ライムと、高低差があるマップが頻出する。これに対し、ショップでホークマンを雇用して育てておくと、攻略がスムースに展開するだろう。ワープリング、あるいはウイングリングなどを入手するまでは、ホークマンを育てていくようにしたい。

!!港町アシュトン:対アロセール戦

アロセールのアーチャーとしての実力には相当なものがある。しかし、カオスルートとは違い、このロウルートでは彼女を仲間することはできない。ネオ・ウォルスタ解放同盟のゲリラであるアロセールは、ロンウェー公爵のもとで戦うデニムたちとは敵対しており、絶対に相容れない関係であるからだ。

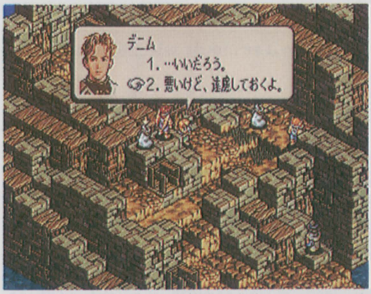
アロセールの放つグレートボウの威力は、やはり侮れない。彼女はマップの中央を直進して接近してくる。アタックチームを左右に分けて移動させるといい。また終盤は密集戦となる可能性が高いため、囮となるユニットをアタックチームに加えておくのもいい。倒されても心配のいらないスケルトンか、戦力ダウンが気になるなら耐久力の高いドラゴンなどが適任だろう。亜人間種ユニットは敵ユニットの標的になりやすい、という傾向も覚えておきたい。いずれであってもHP回復アイテムを持たせ、生存率を高める工夫をしたい。

アロセールはチェインメイルを装備しているため、物理攻撃に対する防御力が高い。敏捷性も高く、弓などは背後から攻撃しなければ、ほとんど当たらない。そのため、命中率100パーセントの攻撃魔法を使えるユニットをアタックチームに加えておくと心強いだろう。

!!クァドリガ砦:ザパン救出

第2章では初の仲間救出マップ。ザパンは敵ユニットから逃げることなく、攻撃的に敵ユニットへどんどん接近していく。彼を戦闘終了まで生かしておくには、素早い回復サポートが要求される。これには、回復アイテムを持たせた飛行ユニットの援護もいいが、やはりクレリックの回復魔法が妥当であろう高低差の激しいマップだ

ザパンについて



クァドリガ砦でザパンの救出に成功すると、彼を仲間に加えるかどうかの選択がある。前線に立って戦える肉弾ユニットであり埋もれた財宝回収に適した運の強さが魅力的だが、ここではあえて仲間にしないでおきたい。というのも、彼を仲間にする機会は、第4章でもう一度あり、そこでは強力な武器を装備した状態で仲間にすることができるからだ。

が、魔法ならば地形を無視できる。上まで登ることなく砦の入口付近で、ヒーリングの効果範囲にザパンを捉えることができるはず。ただし、通常どおりアタックチームの後列にクレリックを配置してしまうと、最初のターンではザパンにヒーリングが届かない。回復ユニットの初期配置は、前列右寄りにするべきだ。カチュアはゲストユニットなので回復対象を指定できない。そのため、クレリックやエクソシストなどの回復ユニットを、カチュア以外に最低でも2体は加えておくべきだろう。

‼古都ライム

第2章の中でも難度のとびきり高いマップである。ここではアロセールのトロフィーとして、リザレクションが登場する。これは戦闘中に死亡したユニットを生き返らせる神聖系魔法で、入手できるチャンスは1回、ロウルートではこのマップのみとなる。どんなことをしてでも、手に入れておくべきだ。アロセールを倒した後は、ヴァイスに攻撃を集中させ、トロフィーを奪われない内に戦闘を終了させてしまうのが得策。なお、リザレクシンがトロフィーとして出現したときに素早く確保するために、飛行ユニットをアタックチームに加えておくのもいいだろう。

リザレクションが使えるクラスはプリーストのみ。ところが、この段階でプリーストにクラスチェンジできるユニットはいないだろう。しばしの間、大切に保管しておくしかない。プリーストへのクラスチェンジが可能となるのは、おそらく第3章の序盤あたりだろう。次のアルモリカ城門前で入手できるネクロマンシーも、この段階では使えない。気にかけずに、先を急いだ方がいい。もちろん、入手はしておくこと。

‼アルモリカ城城内

敵リーダーのアーバインはテラーナイト。このクラスの特徴は、周囲3パネル以内にいる敵ユニットの戦闘能力を下げること。ビーストテイマーやウォーロックらとは逆の効果である。カオスの戦士系ユニットとしては攻撃力＆防御力ともにトップクラスとなっており、接近戦は極力避けたい相手だ。このため、他の敵ユニットを無駄なく攻撃するには、リーダーのアーバインを引き離す必要がある。アタックチームの左端に機動力の高い飛行ユニットなどを配置しておき、戦闘開始直後にマップ東側の敵ユニットを叩きに行くといい。敵ユニットの数をある程度減らすまでは、アーバインに攻撃を挑まない方がいいだろう。

CHAPTER-2, LAW
フローチャート

No.	場所	内容
1	バルマムッサの町	バルマムッサにデニム隊が上陸。
2	バルマムッサの町	駐留するガルガスタン軍と戦闘に。マップ→P80
3	ゾード湿原	青炎のガルバと戦闘に。マップ→P81
4	港町アシュトン	鎮魂のナディアと戦闘に。マップ→P82
5	アルモリカ城	ロンウェー公爵と騎士レオナールが会議。
6	港町アシュトン	アロセールと戦闘に。マップ→P83 ※アロセールはHPが30以下になると逃亡する。
7	船着き場	デニムはアルモリカ城へ戻る
8	クァドリガ砦	海賊ダッザと戦闘に。マップ→P84 ※戦闘終了後にザパンが生存していれば、ザパンを仲間にすることもできる。
9	タインマウスの丘	深森のウィノアと戦闘に。マップ→P85
10	アルモリカ城	ロンウェー公爵、騎士レオナール、デニムで密約に関する会議が行われる。
11	(→13)	ザパンを仲間にしている。
12	(→14)	ザパンが死亡、もしくは仲間にしていない。
13	アルモリカ城	ザパンは公爵から報酬を受け取る。
14	ゴルボルザ平原	祈りのガズンと戦闘に。マップ→P86
15	古都ライム	デニムは聖騎士に会うためにライムへ。
16	古都ライム	ヴァイスと戦闘に。マップ→P87
17	古都ライム	暗黒騎士団とバクラム軍がライムを奇襲する。
18	アルモリカ城城門前	怒りのモディリアーニと戦闘に。マップ→P88
19	アルモリカ城城内	激昂のアーバインとの戦闘に。マップ→P89
20	アルモリカ城城内	アルモリカ城が奇襲される。
21	アルモリカ城城内	騎士レオナールと一騎討ちに。マップ→P90

BATTLE-1

バルマムッサの町

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

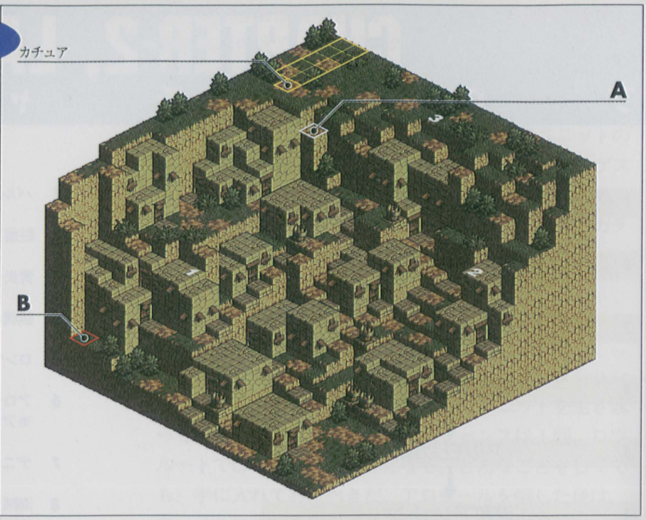
ガルガスタン人

ランダム敵

4〜9

Trophy

＊



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	グリフォン	8	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	84
2	グリフォン	8	風	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	63
3	サンダードラゴン	8	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	24
4	ホークマン	9	風	N	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	＊	＊	＊	＊	54
5	ホークマン	9	水	L	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	＊	＊	＊	＊	71
6	ホークマン	9	風	C	ボウガン	レザーアーマー	タワーシールド	＊	＊	＊	＊	24
7	ホークマン	9	水	N	ボウガン	レザーアーマー	タワーシールド	＊	＊	＊	＊	68
8	ウィザード	9	風	N	シブレの杖	ローブ	バトルブーツ	＊	サンダーフレア	＊	＊	75
9	ウィザード	9	水	C	シブレの杖	ローブ	バトルブーツ	＊	アイスブラスト	＊	＊	25

［敵を殲滅せよ］

敵味方の初期配置を比較すれば、高低差の点でこちらが断然有利に思える。しかし、敵チームのランダム出現ユニットのほとんどはホークマンである場合が多い。グリフォンとあわせて飛行タイプばかりとなるので、高台にいるからと安心はできない。ここはマップ中央にヘタに攻め込まず、接近してくる敵ユニットを迎え撃つ方が有効だ。場所によっては、降りたはいいが登れなくなってしまう場所も多いので注意してほしい。よって、西側にある財宝はカノープスなど飛行ユニットで取りに行く。

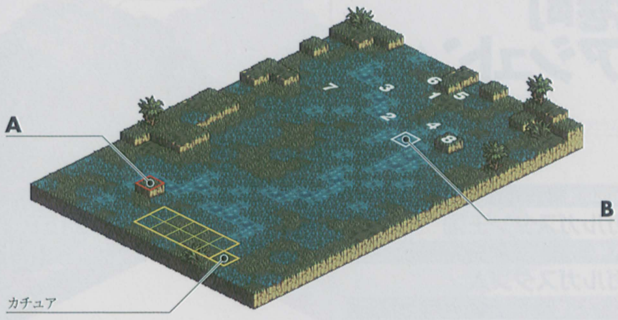
移動力の高い飛行ユニットを相手にするのだから、攻撃範囲の広い投射武器を中心に装備させるのがいい。敵の飛行ユニットたちは、一度攻撃をした後、地形的に追撃しにくいマップ中央へ退却してしまう。ヒット＆アウェイという戦法か。そのため一度標的にした敵ユニットは、攻撃を集中させて逃げられる前に倒してしまいたい。耐久力の点でグリフォンよりも劣るホークマンやウィザードを優先して倒すのもいい。この段階でのグリフォンは、レベルも低く、まだウインドショットを使えないため、生かしておいてもそれほど脅威とはならない。

ゲストであるカチュアは、早々に倒されてしまう危険性が高い。カチュアが倒されてもいいように、回復系ユニットを２体ほどチームに参加させておきたい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ３　Ｂ：タイプ４

BATTLE-2

ゾード湿原



敵軍所属
ガルガスタン王国

人種
ウォルスタ人
ガルガスタン人

ランダム敵
＊

Trophy
＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ウィザード	10	炎	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	キュアリーフ	ファイアストーム	＊	＊	68
2	オクトパス	9	大地	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	24
3	ホークマン	9	炎	N	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	キュアリーフ	＊	＊	＊	61
4	ホークマン	9	大地	L	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	キュアリーフ	＊	＊	＊	73
5	アーチャー	9	炎	N	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	92
6	アーチャー	9	大地	N	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	94
7	ソルジャー	9	炎	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	15
8	ソルジャー	9	大地	N	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	20

［敵リーダーを倒せ］青炎のガルバ

ほとんどが湿原で構成されたマップ。行軍の障害になるように川が流れている。そのためドラゴンなど鈍歩タイプのクラスには、活躍する機会がないだろう。ニンジャやアマゾネスなど、移動力に優れたクラスを中心にチームを構成するとスムースな行軍ができる。

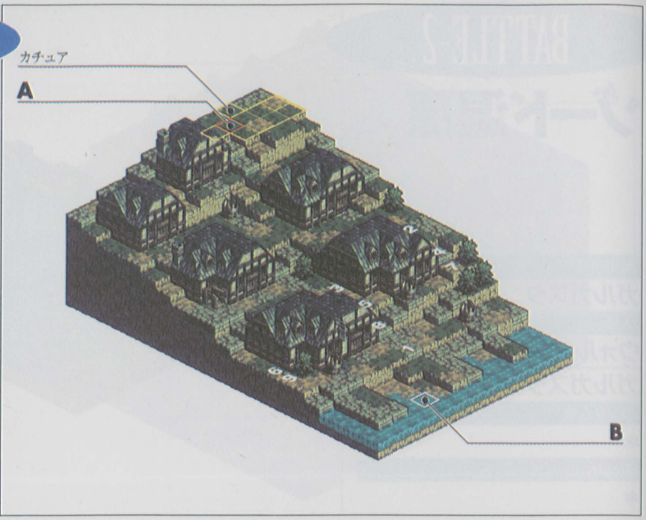
敵チームは、ウィザードとオクトパスの２体を除いて全員がグレートボウを装備している。５ブロックの効果範囲を持つウィザードの魔法よりも、このグレートボウの方が脅威だ。弓と魔法での戦闘となれば、距離を取る展開になるのは明らか。そのためこちらも投射武器を中心とした装備を心掛けたい。湿原や湖など、地形パネルには苦労させられそうだが、マップ自体に高低差はほとんどない。敵ユニットが投射武器の有効範囲１ブロック外側にいる場合でも、かまわず攻撃をしてみるといい。よほどレベルに差がない限り、ほぼ確実に命中するだろう。

数ある地形パネルの中でも、湿原と川は攻撃力、防御力とも大幅に落ちてしまう。たとえニンジャやアマゾネスなど水上、水中に侵入できるクラスでも、これらの地形パネルにて待機することは避けるべきだ。また敵ユニットのホークマンとアーチャーはAGIが高いクラスなので、真正面から攻撃をヒットさせるのは困難だ。にも関らず敵味方の初期配置は東西で正面から対峙する形となっている。命中率を上げるためにも、敵の左右へ回り込みたい。オクトパスは地上に上がると能力が大幅に低下するので、地上に誘い込んでから戦うこと。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ3　Ｂ：タイプ2

BATTLE-3

港町アシュトン 1



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	クレリック	10	水	L	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	クリアランス	ヒーリング	*	75
2	ゴーレム	9	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	24
3	レッドドラゴン	9	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	83
4	ナイト	10	水	N	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	61
5	ナイト	10	大地	L	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	72
6	ナイト	10	炎	N	スピア	レザーハット	チェインメイル	*	*	*	*	54
7	ウィッチ	10	水	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	チャーム	*	*	68
8	ウィッチ	10	大地	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	ポイズンクラウド	*	*	52
9	ウィッチ	10	炎	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	スタンスローター	*	*	34

[敵リーダーを倒せ] 鎮魂のナディア

デニムたちの初期配置が、敵チームに比べてかなり高台に位置している。投射武器を使って攻撃する場合は、表示された有効射程範囲外であっても積極的に攻撃する。最初に標的となるユニットは、敵チーム内でもっとも防御力が低いウィッチ。弓を装備したユニットをチームの前列に配置させておけば、最初のターンで東側にいるチャームを装備したウィッチに攻撃が可能だ。

見逃してはいけないのが、敵チーム後方に配置されたクレリック。せっかく与えたダメージを回復されてしまわないように、弱りきった敵ユニットは残さず倒すこと。

今回の戦闘では、空を飛べるクラスが大いに活躍してくれるだろう。建ち並ぶ家々の屋根から屋根を飛び移り、地上を移動している敵チームの背後を容易に奪えるからである。しかも今回の敵チームには、家の上に移動してこちらを攻撃できるクラスがいない。これはかなり有利だ。カノープス以外にもホークマンをアタックチームに加えておくといいだろう。もちろん装備させるのは投射武器。ニンジャも家の屋根に登ることは可能だが、屋根から屋根に飛び移ることはできないため、敵チームの背後を奪うまでにはいたらない。加えて移動の際、小屋の北側（つまり南へ攻めるのならば後退になる）へ降りなければならない。となればカノープスたち飛行ユニットが建物の上、そして他のユニットは地上を左右に分かれて進み、少しでも命中率を上げるため横から効率よく敵を攻撃したい。

さしあたって大切なトレジャーもないので、他の敵ユニットをくい止めている間にリーダーのクレリックを倒してしまうのも得策だ。ただ、魔法は障害物や高低差に関係なく使えるため、クレリックは最後まで後方に待機していると思われる。カノープスなど飛行系クラスを攻撃に向かわせると、勝敗は早々につくだろう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ10　B：タイプ3

BATTLE-4

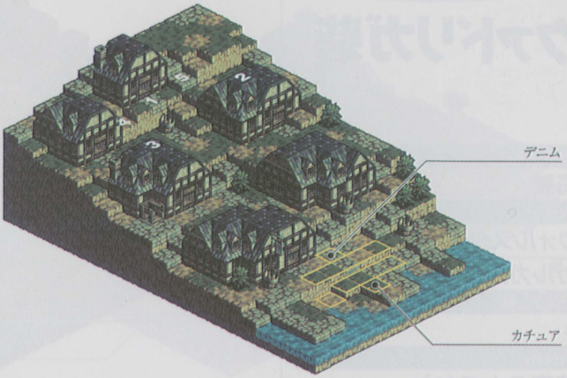
港町アシュトン 2

敵軍所属
ネオ・ウォルスタ解放同盟

人種
ウォルスタ人
ガルガスタン人

ランダム敵
6〜11

Trophy
クリアランス(5)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	アーチャー	11	風	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	75
2	ホークマン	10	風	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	25
3	ホークマン	10	風	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	35
4	ウィザード	11	水	N	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	アシッドレイン	*	*	65
5	クレリック	11	水	N	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	クリアランス	ヒーリング	*	55
6	ナイト	10	風	N	スピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	41
7	ヴァルキリー	10	水	N	スピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	38
8	ソルジャー	11	風	L	ハルトハンマー	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	84
9	アマゾネス	11	水	N	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	64
10	ソルジャー	11	風	C	ショートボウ	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	24
11	アマゾネス	11	水	C	ショートボウ	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	30

［敵リーダーを倒せ］アロセール

クリア条件はリーダーを倒すことになっているが、アロセールのＨＰが30以下になると戦闘は終了する。カオスルートにおいてはデニムの傍らにあって一線級のアーチャーとして最後まで活躍する彼女だが、こちらのシナリオにおいては今後も仲間になることはない。

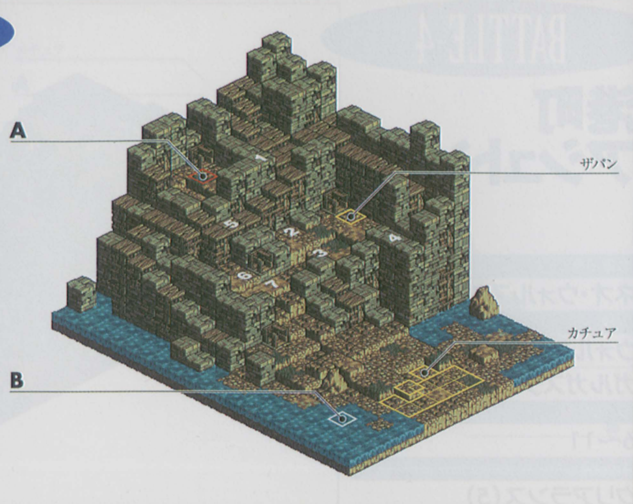
敵味方の初期配置は、前回の戦いから南北逆に置き替えられた形である。当然だが高台へと攻め込むデニム側の戦況は厳しい。ホークマンなどの飛行ユニットが活躍してくれるのは前回と変わらず。地上を進むならニンジャが最適だ。建物の北側からであれば家の屋根に登ることもできるからだ。彼らが標的にする敵ユニットは、アロセールもさることながら、背後に控えているクレリックが第一。現時点では貴重品である神聖系魔法クリアランスを所持しているからだ。屋根づたいに移動してくるホークマンも早々に倒しておきたい。こちらもホークマンで対抗し、それをウィザードが高低差に影響されない攻撃魔法で援護するといいだろう。地上から屋根の上のユニットに投射攻撃をしても、まず当たらない。スタンスローターなどの補助魔法で屋根上の敵ユニットの動きを止め、じっくりと地上の敵ユニットを倒すことに専念するのもいい。

アロセールはマップ中央を南に直進してくる。それを無理に真正面から受けることはない。建物を盾にしながら東西から北へ攻め上がっていくのが得策だ。中央の細い路地には、ＨＰの高いドラゴンや、攻撃目標にされやすいリザードマンなどの亜人間系クラスを配置するといい。これらのユニットにアロセールの強力な投射攻撃が集中してくれれば、ＨＰの回復も行いやすい。各ユニットに回復アイテムを装備させて生存率を上げることも忘れずに。

☆埋もれた財宝……Ｐ82参照

BATTLE-5

クァドリガ砦



敵軍所属

海賊

人種

ウォルスタ人

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

破魔のムチ(1)

死者の指輪(7)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	12	風	N	破魔のムチ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	51
2	ソルジャー	11	炎	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	45
3	ソルジャー	11	風	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	37
4	ニンジャ	11	炎	N	スピア	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	64
5	ニンジャ	11	風	L	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	72
6	アマゾネス	11	炎	C	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	29
7	コカトリス	11	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	21
◎	バーサーカー	10	風	C	レザーアーマー	＊	＊	＊	＊	＊	＊	37

［敵リーダーを倒せ］海賊ダッザ

常に不利な配置を強いられる砦。今回もその例にもれることはない。高低差が激しいため、ニンジャやホークマンなど高低差によって移動力が左右されにくいクラスをチームの主力にするといい。敵チームに投射攻撃できるユニットはいない。よって、弓や魔法など間接攻撃で対抗していきたい。直接攻撃用の武器を装備させるユニットも、上方向にリーチがプラス1される槍を装備させる。

問題は、中央で敵に囲まれているザパンを救出できるかにある。ザパンは武器を持っていないにも関らず、無謀にも敵に攻撃を仕掛ける困り者なので、最初のターンからかなりのダメージを受けることになる。死なせないためにはクレリックやエクソシスト（カチュアをのぞき最低2体は回復ユニットが欲しい）を前列に配置するべき。防具などを外し、WTをある程度速くしておくことも必要だ。ATがまわってきても、ザパンが死んでいるようではしょうがない。レベル10での敵ユニットのWTは以下のとおり。

ダッザ　520
ソルジャー　504
ニンジャ　489
アマゾネス　516
コカトリス　546

アマゾネスとダッザが行動する前には、味方の回復役が魔法を使えるように、WTを調節して出撃させたい。

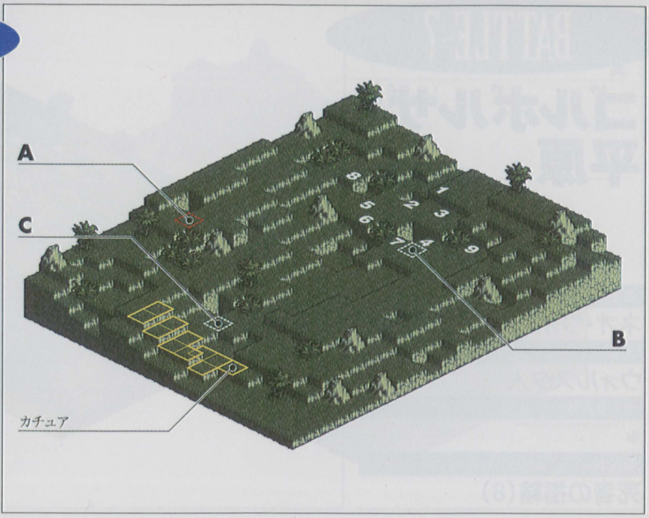
飛行ユニットであるコカトリスはこちらの後方へ回り込んでくる可能性もある。石化に備えて先の戦闘で入手したクリアランスをクレリックに装備させておこう。忠誠度が低いので説得を試みるのも悪くない。コカトリスを倒すと入手できる死者の指輪はウィザードやセイレーンをリッチという特殊なクラスに転職させるアイテムである。死者の宮殿以外で入手できるのはこれを含めて2個のみ。コカトリスを仲間にしてしまうと、当然これは入手できない。

（表中の◎……ザパン。戦闘終了時、彼が生存していれば仲間に加えることができる。埋もれた財宝を探すのに適した運の高さが魅力。ではあるが、ここでいったん仲間になることを断り、のちの再会を待てば、強力な武器を装備したザパンを仲間にできる）

☆埋もれた財宝……A：タイプ2　B：タイプ1

BATTLE-6

タインマウスの丘



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

炎のオーブ(6)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	アーチャー	13	炎	N	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	炎のオーブ	*	*	*	75
2	ニンジャ	13	大地	C	マドゥ	ショートソード	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	64
3	ニンジャ	13	大地	N	マドゥ	ショートソード	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	32
4	ナイト	12	炎	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	56
5	ナイト	12	炎	L	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	79
6	レッドドラゴン	12	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	31
7	レッドドラゴン	12	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	48
8	ウィッチ	13	大地	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	チャーム	*	*	52
9	クレリック	13	大地	C	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	*	クリアランス	ヒーリング	*	74

[敵リーダーを倒せ] 深森のウィノア

敵リーダーが最初のターンで使う炎のオーブは、デニムたち全員に50前後のダメージを与えるアイテム。敵味方が東西に離れて配置されているため、両軍の衝突までには2ターンほどの余裕がある。この間に前線に立つユニットのＨＰだけでも回復できるよう、回復系ユニットはカチュアを含めて３名は欲しいところ。また個々に回復アイテムを持たせておき、進軍しながら回復してもいい。

このマップは中央が低地になっているので、投射武器を持ったユニットは中央を避けて進んでいくこと。高低差は微妙ではあるが、やはり高台から攻撃した方が射程距離が伸びる。敵ユニットを中央へ誘い込むパターンに持ち込めれば左右から挟むように攻撃できるので、命中率も俄然上がる。マップ中央で殴り合っても、いたずらに戦闘が長引くだけなので、それだけは回避したい。

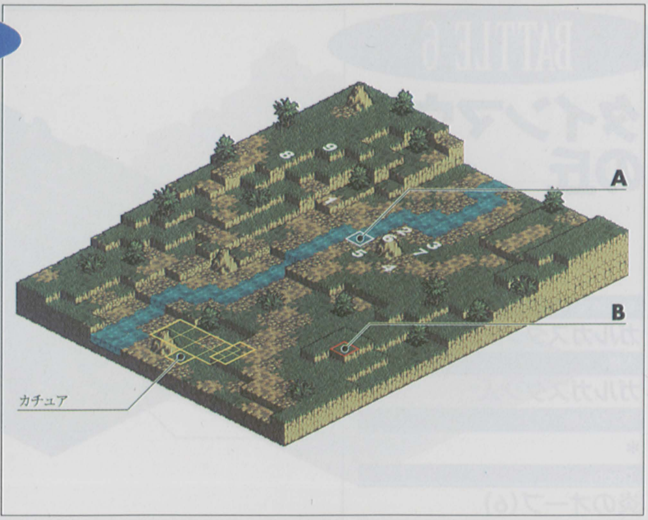
敵チームは移動力に差がある編成。まず前線に出てくるのはナイトとニンジャの４体。ナイトはグレートボウを装備している。ニンジャは両手に武器を装備し、ダブルアタックをしてくるので接近線は禁物。投射武器で距離を取った戦闘に専念しよう。また、敵チームにクレリックが加わっていることにも注意しなければいけない。攻撃を加えた敵ユニットは、敵クレリックのＡＴが回ってくる前に倒すようにしたい。

レッドドラゴンがトレジャーとして持っている炎のオーブは、VITの高いユニットに使わせるほど、大きな効果が得られるようになっている。また装備させると、ユニットの総重量を10減らす効果もある。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ２　Ｂ：タイプ１　Ｃ：タイプ９

BATTLE-7

ゴルボルザ平原



敵軍所属

ネオ・ウォルスタ解放同盟

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

＊

Trophy

死者の指輪（8）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ニンジャ	14	風	L	フランシスカ	フランシスカ	チェインメイル	キュアシード	＊	＊	＊	78
2	ウィザード	14	水	N	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	バトルブーツ	アイスブラスト	＊	＊	54
3	ウィザード	14	風	N	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	バトルブーツ	サンダーフレア	＊	＊	31
4	ソルジャー	13	水	L	スピア	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	95
5	ソルジャー	13	風	N	ハルトハンマー	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	62
6	アマゾネス	13	水	N	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	46
7	アマゾネス	13	風	N	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	37
8	グリフォン	13	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	45
9	グリフォン	13	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	21

［敵リーダーを倒せ］祈りのカズン

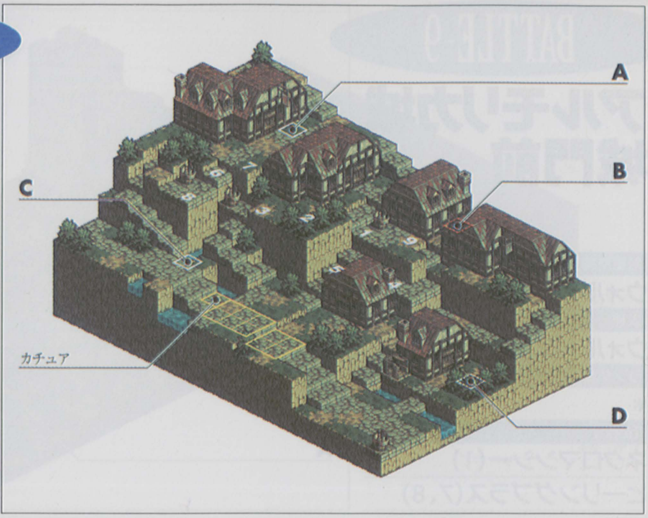
東西に川が流れて地形を南北に２分している。北側が高台になっているため、投射武器中心のアタックチームならこちらに移動したいところではある。しかし、屈強な敵リーダーと２匹のグリフォンが待ち受けているのでそうもいかない。敵リーダーのカズンはフランシスカを両手に装備している。そのダブルアタックをまともに受けると、優に100を越えるダメージを食らう。この直接攻撃だけは避けたい。加えてある程度のダメージを与えても、装備したキュアシードでＨＰを大幅に回復されてしまう。序盤は無視するのが得策だ。その分の労力は、他の敵ユニットを倒すことに費やすべき。また今回登場するグリフォンは、スペシャル技のウインドショットを使うことができる。味方にすると頼りないこのスペシャル技だが、敵にまわすとかなりのダメージを受けてしまう。飛行ユニットなので、後方に待機している味方のクレリックが狙われることもある。

これらの理由から、アタックチームは南へと進軍し、まず川の南側にいる敵ユニットたちを相手にすることが適当と言えよう。南側の敵ユニットで、優先して倒すべきはふたりのウィザード。彼らの魔法効果範囲が５ブロックだからでもある。他の敵ユニットはチェインメイル装備で防御力が高いが、彼らだけはローブを着ているため、およそ２度の投射武器で容易に倒すことができる。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ２　Ｂ：タイプ３

BATTLE-8

古都ライム



敵軍所属
ネオ・ウォルスタ解放同盟

人種
ウォルスタ人

ランダム敵
＊

Trophy
リザレクション(2)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	14	＊	L	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	75
2	アーチャー	14	風	N	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	75
3	ソルジャー	14	大地	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	68
4	ナイト	14	水	L	ハルトハンマー	レザーハット	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	24
5	ナイト	14	風	N	ショートソード	パワーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	37
6	ウィザード	14	大地	C	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	バトルブーツ	クラッグプレス	＊	＊	95
7	ヴァルキリー	14	水	N	グレートボウ	レザーハット	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	64
8	ヴァルキリー	14	風	L	グレートボウ	レザーハット	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	81
9	クレリック	14	大地	L	シブレの杖	ローブ	ビビッドリング	バトルブーツ	クリアランス	ヒーリング	＊	87

［敵リーダーを倒せ］ヴァイス

ここにきて難度はいきなり高くなる。敵チームの編成は投射武器中心だ。特にヴァイスとアロセールの弓攻撃は、1撃で致命傷になるほどの威力を誇る。その他、北側にいるウィザードも、クラッグプレスという強力な大地系魔法を唱えてくる。

地形もヴァイスたちに大きく有利に働いており、高台にいる敵の攻撃を覚悟しながら数カ所ある階段を登らざるを得ないという、ツラい展開が待っている。おもな戦闘地帯は、ヴァイスの初期配置から西側に下っている階段になるのだが、戦闘開始直後に2体のナイトがこちらの進軍を止める盾となるべく階段上に立ちはだかる。高台に登らない限り、真正面からの攻撃となるため命中率も悪い。

敵のナイトに足止めされている階段以外に考えられる進行ルートは、飛行ユニットで家の屋根づたいに飛んでいくか、ところどころにある3段の高低差をニンジャで登っていくパターンが考えられる。ホークマンなど飛行ユニットが2体以上いれば、マップ中央の階段の南側にある小屋の上から敵の最後方にいるクレリックを狙うことができる。真正面からの攻撃になるので命中率は70パーセント前後だが、最初のターンで敵の回復役を倒しておけば、攻略はかなり楽になる。この後もカノープスやホークマンたちには屋根に陣取らせ、階段を下りてくるナイトやソルジャーたちを側面から攻撃させるといい。

今回の戦闘で絶対に入手しなければならないトレジャーは、アロセールが持っているリザレクション。死者を復活させるこの神聖系魔法が加わることによって、戦術は大きく変わっていく。ただし、この魔法が使えるプリーストに転職するには、パラメータの数値がまだ低いはず。ここは確実にゲットしておくにとどめておく。AGIに優れるアロセールは、後方からの攻撃でないとなかなか攻撃が命中しない。ヴァイスは倒さずともＨＰが40以下になれば退却していく。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ4　Ｂ：タイプ5　Ｃ：タイプ4　Ｄ：タイプ12

BATTLE-9

アルモリカ城城門前

敵軍所属

ウォルスタ解放軍

人種

ウォルスタ人

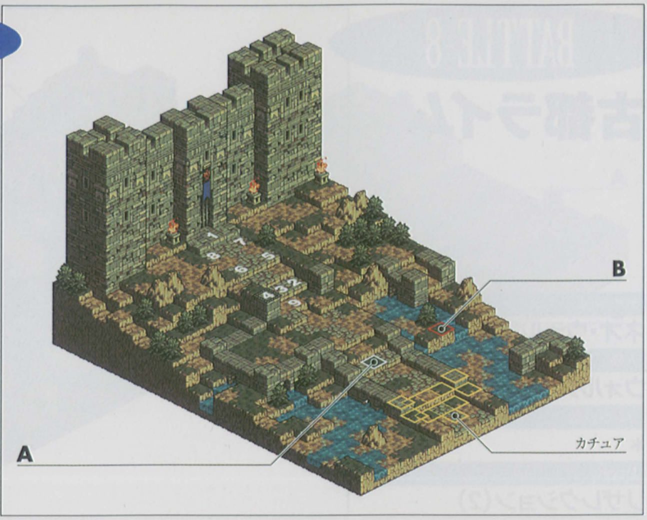
ランダム敵

＊

Trophy

ネクロマンシー（1）

ヒーリングプラス（7、8）



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソーサラー	16	水	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	アイスブラスト	ライトニングボウ	チャーム	67
2	ナイト	15	炎	N	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	51
3	ナイト	15	水	L	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	69
4	ナイト	15	炎	L	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	74
5	ヴァルキリー	15	水	N	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	アシッドレイン	＊	＊	34
6	ヴァルキリー	15	炎	L	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	ファイアストーム	＊	＊	26
7	クレリック	15	水	L	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	65
8	クレリック	15	炎	L	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	ビビッドリング	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	71
9	ブルードラゴン	15	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	45

［敵リーダーを倒せ］ 怒りのモディリアーニ

まずは敵チーム後方にいる2体のクレリックに注目したい。両者とも、一度に最大5体のユニットのＨＰを回復するヒーリングプラスを使える。このため中途半端に敵ユニットのＨＰを残しておくとまたたく間に回復され、こちらの攻撃が無駄になってしまう。もうすでに戦闘のセオリーである、"ひとつの敵ユニットに攻撃を集中させること"は今回のマップでも変わることはない。敵チームの頭数を減らすことを優先していこう。

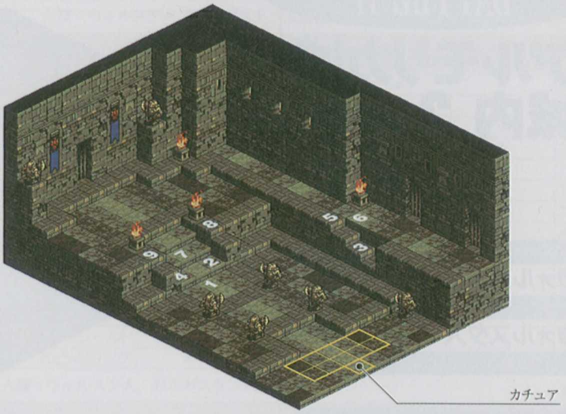
さて攻略だが、戦闘開始後2ターンは初期配置地点から動かないこと。こうして敵の攻撃部隊と2体のクレリックの距離を引き離すのである。ＨＰの減っているユニットがいなければ、クレリックはその場を動くことはない。ただし、ある程度の間隔を保つために接近しようとすることがまれにある。今回の場合、2ターン待機したぐらいでは接近してはこない。こちらの攻撃が開始されてからノコノコと歩いてくる。しかも、この時点で敵の最前線とクレリックたちの距離はかなり開いているので、すぐに回復される心配はない。

クレリックに回復されることを考えれば、攻撃は確実にヒットさせたい。敵ユニットは城門から南北に伸びる道をまっすぐこちらに向かってくるので、道の両端に移動して側面から攻撃することを心がけよう。攻撃魔法を所持したウィザードとセイレーンをアタックチームに加えておくのもいい。すでに効果範囲が5ブロックに増えているユニットもいるはず。

なお、クレリックを倒して入手できるヒーリングプラスは、現状ではショップに売っていない。クレリックを確実に倒すには、アタックチーム全員を橋向こうのマップ東側へ移動させる。カノープスや水中移動できるアーチャーを東側から遠回りに移動させる。そして横や背後から間接攻撃で狙う。時間はかかるが、これが確実だ。その間、モディリアーニや他の敵ユニットの攻撃で味方が死ぬことがないように注意したい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ1　Ｂ：タイプ2

BATTLE-10
アルモリカ城 城内 1



敵軍所属
ウォルスタ解放軍

人種
ウォルスタ人

ランダム敵
＊

Trophy
火竜の剣(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テラーナイト	16	大地	C	火竜の剣	チェインメイル	パワーグラブ	キュアペースト	＊	＊	＊	75
2	バーサーカー	15	炎	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	34
3	バーサーカー	15	大地	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	51
4	バーサーカー	15	炎	C	ハルトハンマー	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	29
5	バーサーカー	15	大地	C	ハルトハンマー	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	＊	＊	＊	16
6	ウィザード	16	炎	N	シプレの杖	ローブ	レザーハット	バトルブーツ	ファイアストーム	＊	＊	37
7	ウィザード	16	大地	C	シプレの杖	ローブ	レザーハット	バトルブーツ	アシッドクラウド	＊	＊	14
8	ヴァルキリー	16	炎	L	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	サンダーフレア	＊	＊	72
9	ヴァルキリー	16	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	レザーハット	バトルブーツ	アシッドレイン	＊	＊	58

[敵リーダーを倒せ] 激昂のアーバイン

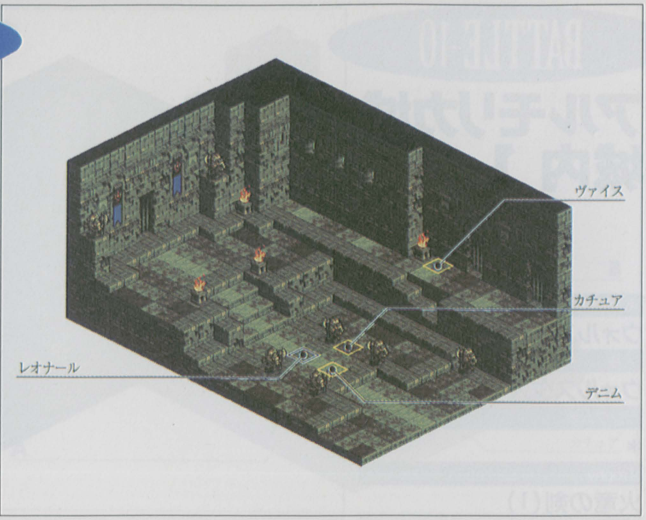
障害物がほとんどない城内。敵ユニットは直接攻撃中心に編成されている。敵のリーダーであるテラーナイトと部下のバーサーカー、共に攻撃力はかなり高い。２体に連続して攻撃をされたら致命傷になると考えていい。逆に距離を取った戦法が取れれば、こちらが有利に戦えるというわけだ。そこで利用したいのが、東側にある高台と階段。ここにアタックチームを移動させ、階段には盾となるユニットを配置させる。これなら複数のユニットから攻撃を受ける心配もないし、高台にあたる後方から投射攻撃での援護も可能だ。ＨＰ回復も盾となっているユニットに専念させればいい。

まずは東側にいる３体の敵ユニットを倒したい。アタックチームの右端に投射武器を装備した飛行ユニットを並べておけば、最初のターンで東側にいるウィザードを倒すことができる。アーバインの近くにいるウィザードも、防御力が低いくせに前線に出てくるので、東へ移動しつつ投射武器で早々に倒してしまおう。これで間接攻撃できるのは２体のヴァルキリーだけとなる。

トロフィーは敵リーダーの持つ火竜の剣のみ。そのためアーバインに攻撃を集中させて速攻で勝負を決めてしまいたいところ、ではある。しかし、アーバインは倒されそうになると装備したキュアペーストで、ＨＰをじつに150も回復してしまう。倒すまでには、かなりのダメージを与えなくてはならない。その間に他の敵ユニットたちから手痛い攻撃を受け続けるくらいなら、ターゲットを他に変えて敵の頭数を減らすことを第一とした方がいい。敵ユニットの数が少なくなってきたら、東の高台から北に移動しながら投射武器で攻撃をする。高台は階段以外からは降りられないので、マップを迂回するように移動していれば、敵との距離がつまることがないわけだ。敵ユニットの数が多い場合は挟み撃ちにあう可能性があるので注意したい。

BATTLE-11

アルモリカ城 城内 2



敵軍所属

ウォルスタ解放軍

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
◎	ナイト	16	水	L	ショートソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	95
◎	ナイト	15	*	L	ショートソード	チェインメイル	バトルブーツ	転移石	*	*	*	75

［敵リーダーを倒せ］レオナール

敵ユニットはレオナールただひとり。このマップで重要なのは、一騎討ちであるはずの今回の戦闘に、いかにゲストユニットのヴァイスを参加させるか、にある。以下に注意点などを記載する。

クラスはニンジャ：移動力がクラスチェンジ可能な全クラス中最大の6というのが大きな理由。ナイトであるレオナールは移動力が5である。移動力が1違うだけで攻撃を受ける機会はかなり減ってくる。またWTが速くなる点も見逃せない。ちなみにレオナールのWTは477。これはかなり速い数値と言えるが、デニムの防具などを外してこれより速いWTにしておけば、隣接される危険はさらに減る。

武器は投射武器：一騎討ちで戦いを挑むような敵ユニットは、誰もがレベルが高く攻撃力もかなりのものだ。つまり、反撃を受ける直接攻撃で戦うのは無謀。敵味方両方のATで相手に攻撃の機会を与えることはない。他に敵もいないのだから、距離を取り投射武器で少しずつダメージを与えていこう。その際の攻撃は、なるべく背後から命中率を上げげた状態で行いたい。今回の場合ヴァイスが援軍となって現れる。装備しているのはグレートボウだ。そこでデニムとヴァイスでレオナールを挟むような局面に持ち込むのである。これでレオナールがどちらかへ攻撃を加えようと接近していけば、逆のユニットに背中を向けた状態となるわけだ。ヴァイスはCOMが操作するゲストユニットなので、デニムが囮となって、ヴァイスに攻撃させるといいだろう。

復活アイテムを装備：これは部隊にストックがなければ無理だが、複数のマップをセーブなしでクリアするときには、装備させておくのが無難だ。誤ってデニムが死んでやり直す苦労を考えれば……。

（表中の◎……上よりレオナール、ヴァイス）

★レオナール（ナイト・レベル16）

HP：227　MP：40　WT：477

直接攻撃力：208 投射攻撃力：193 魔法攻撃力：159

物理防御力：183 魔法防御力：174

STR：129　VIT：100　INT：102　MEN：114

AGI：114　DEX：128　LUK：57　MOVE：5

ランダム・マップ・データ

［ゾード湿原］ 1、2が固定。3～14中2体がランダム。人種：ウォルスタ人、ガルガスタン人混合

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グリフォン	15	風	C	*	*	*	*	*	*	*	31
2	オクトパス	15	水	C	*	*	*	*	*	*	*	17
3	リザードマン	15	風	C	ハルトハンマー	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	29
4	リザードマン	15	水	C	フランシスカ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	27
5	バーサーカー	15	風	C	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	19
6	バーサーカー	15	水	C	スレンダースピア	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	10
7	ホークマン	15	風	C	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	31
8	ホークマン	15	水	N	ボウガン	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	48
9	アマゾネス	15	風	C	グレートボウ	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	21
10	アマゾネス	15	水	C	ボウガン	レザーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	36
11	ウィザード	15	風	C	シプレの杖	ローブ	タワーシールド	*	サンダーフレア	*	*	22
12	ウィザード	15	水	C	シプレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	アシッドレイン	*	*	15
13	ウィッチ	15	炎	C	シプレの杖	ローブ	タワーシールド	*	スタンスロータ	*	*	38
14	ウィッチ	15	大地	C	シプレの杖	ローブ	ビビッドリング	*	ポイズンクラウド	*	*	30

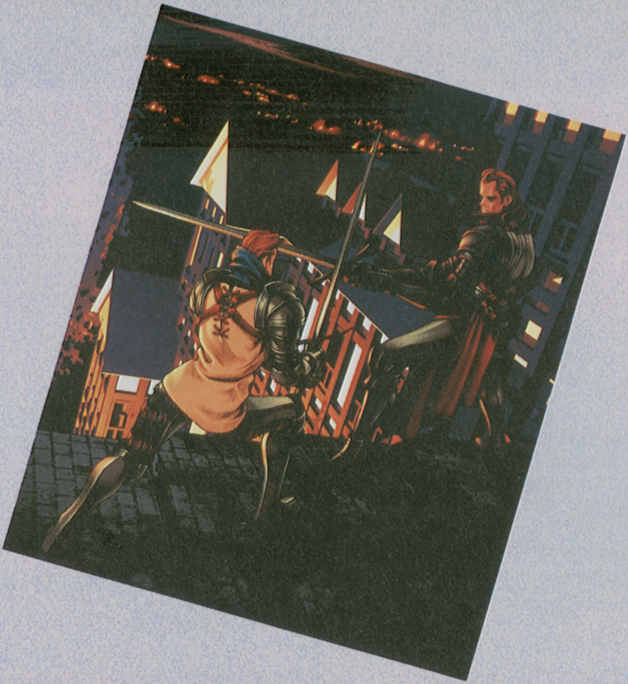
［タインマウスの丘］ 全員ランダム、4体が出現。人種：ウォルスタ人、ガルガスタン人混合

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	15	風	N	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	40
2	リザードマン	15	炎	C	ショートソード	レザーアーマー	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	58
3	リザードマン	15	大地	N	スピア	レザーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	30
4	リザードマン	15	水	L	スピア	レザーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	24
5	バーサーカー	15	風	N	ボウガン	レザーアーマー	ミニマムダガー	バトルブーツ	*	*	*	65
6	アーチャー	15	炎	N	ショートボウ	レザーアーマー	ミニマムダガー	バトルブーツ	*	*	*	43
7	ホークマン	15	大地	N	ショートボウ	レザーアーマー	ミニマムダガー	バトルブーツ	*	*	*	71
8	フェアリー	15	水	N	ボウガン	レザーアーマー	ミニマムダガー	バトルブーツ	*	*	*	68
9	ソルジャー	15	風	L	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	31
10	ソルジャー	15	炎	N	フランシスカ	レザーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	29
11	アマゾネス	15	大地	N	フランシスカ	レザーアーマー	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	16
12	アマゾネス	15	水	C	フランシスカ	レザーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	75

［ゴルボルザ平原］ 1、2が固定。3～11中2体がランダム。人種：ウォルスタ人、ガルガスタン人混合

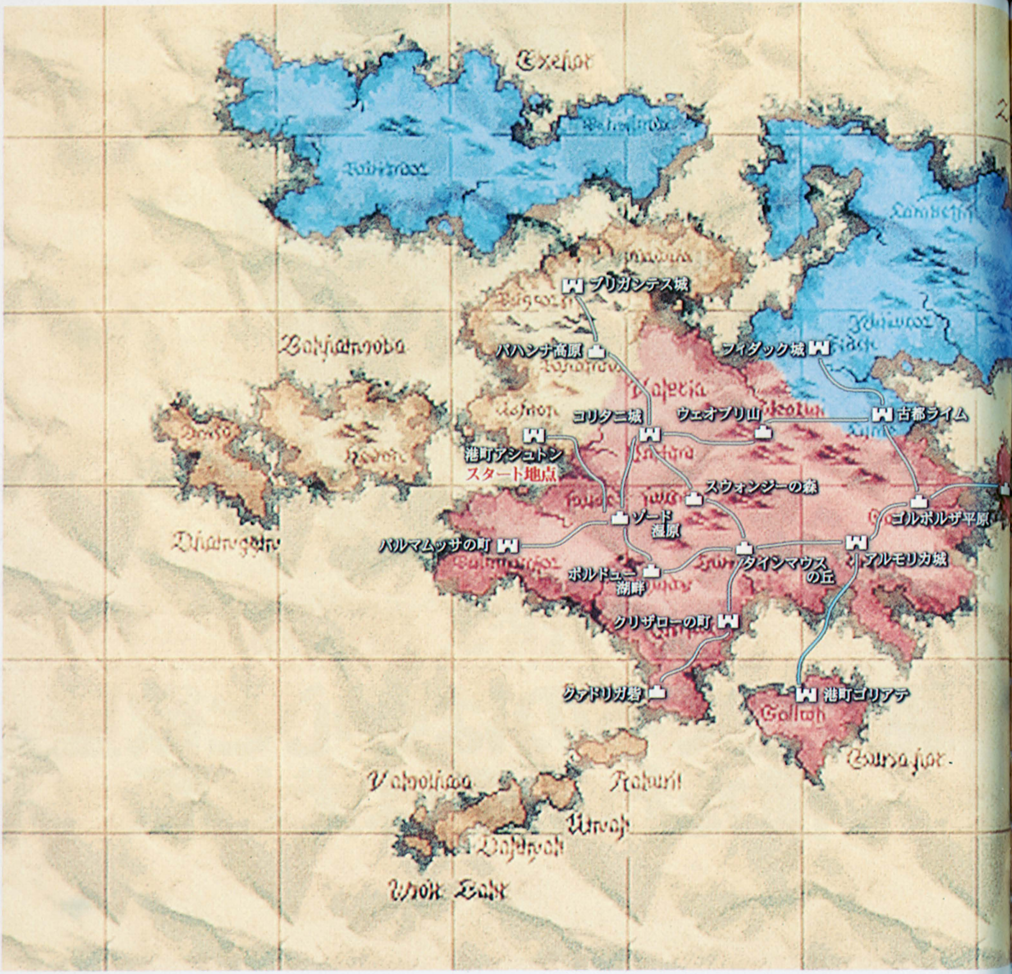
No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グリフォン	15	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	50
2	ゴーレム	15	水	N	*	*	*	*	*	*	*	48
3	ソルジャー	15	風	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	78
4	ナイト	15	炎	N	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	61
5	バーサーカー	15	水	C	ショートソード	タワーシールド	レザーアーマー	*	*	*	*	24
6	ニンジャ	15	風	C	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	*	*	*	*	4
7	ビーストテイマー	15	炎	L	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	*	*	*	*	81
8	アマゾネス	15	水	N	ショートボウ	ミニマムダガー	レザーアーマー	*	*	*	*	64
9	ヴァルキリー	15	風	N	シプレの杖	ミニマムダガー	ローブ	*	サンダーフレア	*	*	37
10	ウィッチ	15	炎	C	シプレの杖	ミニマムダガー	ローブ	*	スタンスローター	*	*	94
11	クレリック	15	水	L	シプレの杖	ミニマムダガー	ローブ	*	ヒーリング	*	*	15

バクラム軍によるライム制圧から4週間…。
バクラム軍は古都ライムを占拠したものの
駐留していたランスロットらとの戦闘によって
進軍の停止を必要とするほどの被害を受けていた。
一方、アルモリカ城のロンウェー公爵は
日増しに活発化するパルチザンのゲリラ活動や
反ウォルスタを掲げる旧バルバトス派の鎮圧に
手間取り、やはり態勢の立て直しを必要としていた。
そのため公爵は、アルモリカ城に大軍を集結させ
バクラムに睨みを聞かせる一方で、時間を稼ぐべく
和平工作のための密使を暗黒騎士団に派遣した。
公爵の要請を断ったデニムは地下に潜り
公爵打倒の機会をうかがっていた。
しかし、憤懣やるかたない公爵は騎士レオナールに
デニム追討の命を発し、
さらに反逆者として再度その首に賞金をかけた。
身辺に危険を感じたデニムは
港町アシュトンを離れることを決意する…。



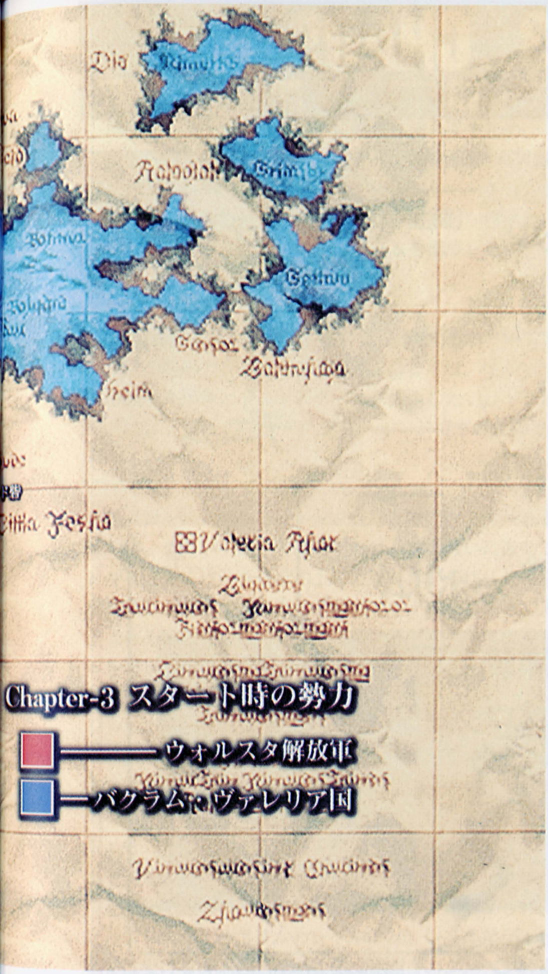
CHAPTER-3, CHAOS

駆り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚



CHAPTER-3, CHAOS

の進行ルート



●バクラム軍南下く

バクラム軍と結託した暗黒騎士団ロスローリアンによるライム制圧から４週間……。

バクラム軍は古都ライムを占拠したものの、駐留していたゼノビアの聖騎士ランスロットらとの戦闘によって少なからぬ被害を被り、それ以上の進軍を停止せざるを得なかった。

●賞金首デニム

アルモリカ城のロンウェー公爵は、日増しに活発化するパルチザンのゲリラ活動や、反ウォルスタを掲げる旧バルバトス派の鎮圧に手間取り、やはり態勢の建て直しを必要としていた。

そのため公爵は、アルモリカ城に大軍を集結させ、バクラム陣営を牽制しつつも、時間を稼ぐべく、和平工作のための密使を暗黒騎士団に派遣した。

一方、アルモリカ城で騎士レオナールから伝えられた公爵の要請を拒んだデニムは、地下に潜り、公爵打倒の機会をうかがっていた。これに憤激したロンウェー公爵は、レオナールにデニム討伐の命を出し、反逆者として再度その首に賞金をかけた。

●理想の代償

デニム軍がアルモリカ城からウォルスタ解放軍の勢力の及ばぬ港町アシュトンへ移動した後、アシュトン近隣のコリタニ城が、ガルガスタンの残党・民族浄化政策の中心人物であった騎士ザエボスによって占拠される。民衆のための真の和平を望むデニムにとり、民族差別主義者であるザエボスからコリタニを解放することは、己の理想を実現するための目的をもった初めての戦いとなる。しかし、理想のためとはいえ戦いに身を投じるデニムから、カチュアは離れていく。

●暗躍するヴァイス

一方、デニム軍のコリタニ占拠を知った司祭ブランタは、ウォルスタ解放軍が再びコリタニ奪取に動くものと考え、解放軍の戦力がデニム軍に向けられる間にアルモリカへの進軍をもくろむ。そこへ、コリタニからの使者と称して、ヴァイスが訪れる。

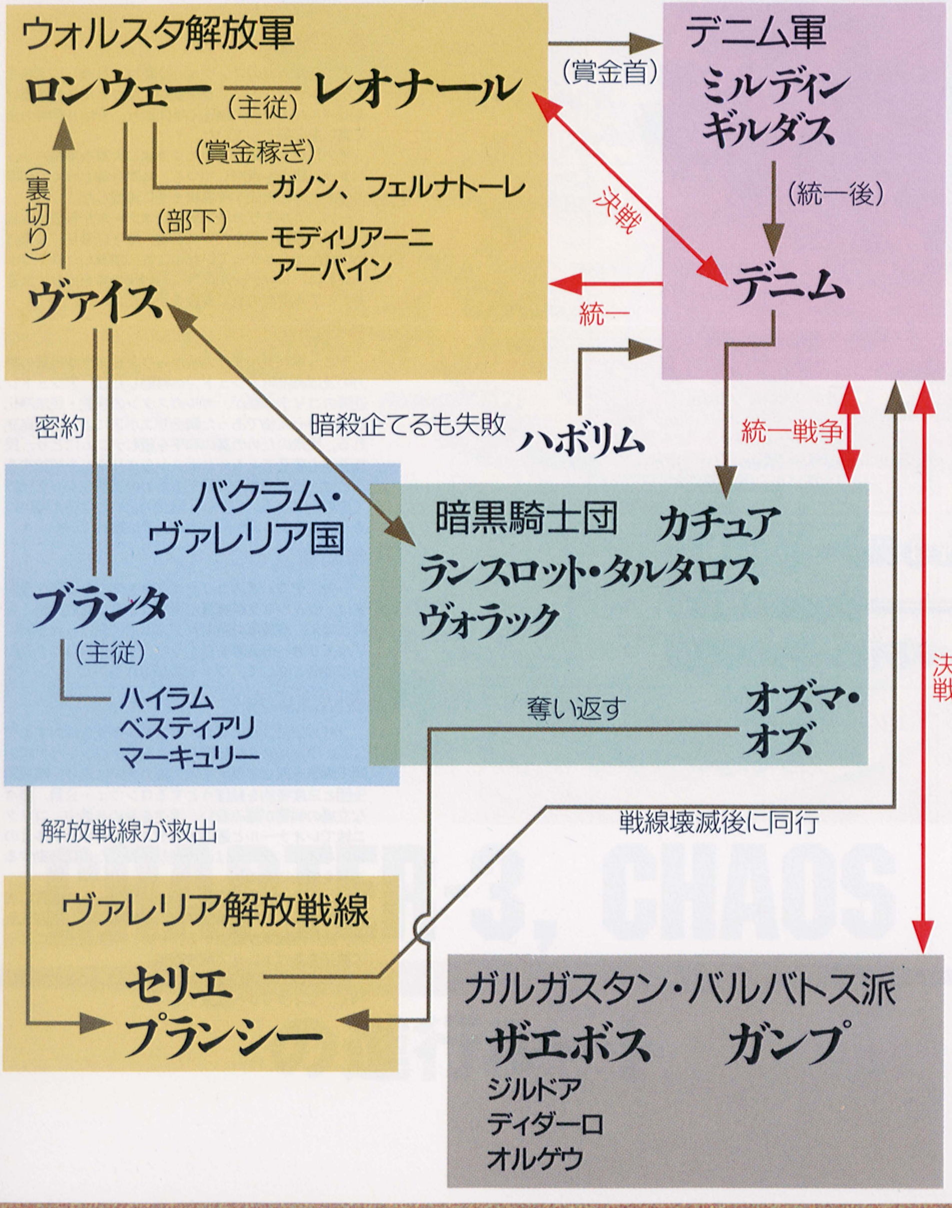
●陰謀の末

ブリガンテス城にてガルガスタン残党を掃討するデニム。ウォルスタ解放軍とバクラム・ヴァレリア国の間で謀略を巡らすヴァイス。権力志向に走り、暗黒騎士団と三度密約を結ぼうとするロンウェー公爵。様々な立場の利害が絡み合い、混迷を深める最中、コリタニ城でレオナールと邂逅するデニム。レオナールとの戦いを通じ、デニムは己の理想を貫くために行動する決意を新たにする。

ロンウェー公爵の死後、騎士レオナールの遺言に従い、ウォルスタ解放軍はデニムを指導者として迎え入れ、統一解放軍が誕生する。一方、暗黒騎士団によって壊滅するヴァレリア解放戦線。

デニムは、暗黒騎士団ロスローリアンに決戦を挑むべく、フィダックへ進軍する……。

CHAPTER-3, CHAOS の人物相関図



戦闘前の攻略ポイント カオスルート第3章

‼港町アシュトン：編成画面終了後の戦闘

港町アシュトンでは、すぐに戦闘に突入するため、ユニットの編成しかできない。ただし、初期配置が町の上部に設定されているため、労せずに有利なポジションを確保できる。地の利を活かすためにも、投射か魔法ができるユニットを中心にアタックチームを構成したい。

‼バハンナ高原：ドラゴンとドラグーン

雪に覆われたバハンナ高原では、出現するホワイトドラゴンの防御力が非常に高くなる。ここでは、ドラゴンへの攻撃を得意とするドラグーンを投入したい。ドラグーンにはレベル17程度でクラスチェンジできるだろう。

‼ブリガンテス城：ルート選択について

ブリガンテス城やフィダック城など城門が2カ所ある城では、そのいずれかを攻略すれば、次の戦いに進むことができる。ルート選択の上で注意したいのは、どちらが攻略しやすいかよりも、欲しいアイテムがどちらで入手できるか、である。マップ攻略のページを参考にルートを選定したい。

‼バハンナ高原：ハボリムを救出する

ハボリム救出が最優先事項である。ただし、今回の救出はバイアンのそれよりもはるかに難度が高い。二刀流のハボリムは、その装備ゆえに、防御力が低くなっている。そこで重要となるのが、アタックチームの最高レベルである。レベル18を最高とすることが望ましい。レベルを19まで上げてしまうと、敵のユニットレベルも19になってしまう。ハボリムのレベルは20。レベル差が1と2では受けるダメージがかなり違う。このダメージの違いが、ハボリム救出の難度の違いとなってくる。

レベル18の敵ニンジャのＷＴは442。これより少ないＷＴのユニット(A)を6体用意する。ハボリムのＷＴは461。ハボリムと敵ニンジャとの間のＷＴユニット(B)を2体用意。その内の1体は、回復ユニットとすること。そして、ハボリムよりＷＴの遅いユニット(C)も2体用意する。Ａユニット内の3～4体は、地形の影響を受けにくいホークマンかニンジャにし、かつ投射武器（ボウガン系はＮＧ）を装備させる。1体は回復ユニットにする。ニンジャも攻撃魔法を装備しておくこと。Ｃユニットにも回復役をひとり用意したい。ハボリム救出には、ナイトやバーサーカーなどの直接攻撃系クラスはまったくと

カチュアとの軋轢

コントロールできないながらも、ゲストユニットとして戦闘に参加してきたカチュアだが、アシュトンにおけるデニムとの喧嘩以来、出撃しなくなり、編成画面にも登場しなくなる。そのため、新たな回復系ユニットを用意する必要がある。最初から知力の高いシスティーナあたりが候補だろうか。

港町アシュトンのショップ

アシュトンでの戦闘後にショップへ行くと、バルダーシリーズやヒーリングなど、アイテムと呪文書の品ぞろえが豊富になっている。

トレーニングとレベル

レベル17からチェンジできるクラスが増えるのでアシュトン戦後にトレーニングしてもいい。ただしハボリム救出が完了するまでは、レベルを18までにとどめておく。理由は本文およびマップ攻略を参照のこと。

ホワイトナイトについて

アルモリカ城下町にて仲間になるミルディンとギルダスのクラスは、彼ら固有のホワイトナイトだ。クラスチェンジはできないが、力はなかなかのもの。彼らを見ていると、ナイトのユニットを作る必要はなかったのでは、とさえ思える。ちなみに魔法は使えない。
※レベル22のステータスは以下の通り（ランダム数値が入るのでこの通りの数値にならないこともある。目安として考えてほしい）。
ミルディン……HP：254
STR：165　VIT：143　INT：145
MEN：162　AGI：181　DEX：167
何も装備していない状態のWT：364
ギルダス……HP：256
STR：165　VIT：144　INT：129
MEN：162　AGI：165　DEX：184
何も装備していない状態のWT：380

オズのスペシャル技

暗黒騎士の各コマンドは、それぞれがスペシャル技を有している。オズのそれはブラックプリズン。使用効果については巻末のリストを参考にしてほしい。

連続したマップを楽に勝ちたいときは？

そろそろ死ぬと悲しい固有ユニットが、レギュラーメンバーに増えてくる頃だろう。ならば連続するマップはより楽をして勝ちたい。そこでオーブだ。これはそれぞれのエレメントに対応させて装備させるよりも、VITの高いユニットに優先して使用させる方が効果が得られる。ドラゴンに持たせるのがいいだろう。

言っていいほど、役に立たない存在である。

アタックチーム編成上で左側前後４マスに回復役を３人配置する。１ターン目で投射武器を持つホークマンやニンジャを最低２体、敵ニンジャへの攻撃が届くように、彼らも向かって左寄りに配置する。準備は、こんなところだろうか。詰め将棋にも似たこのマップの攻略は、Ｐ108を参照のこと。

!!コリタニ城内:レオナール戦直前の選択

コリタニ城でレオナールと戦う前に、一騎討ちをするか、10人ずつで戦うかの選択がある。この段階でのレオナールのレベルは、おそらくデニムより高いだろう。さらに、騎士であるレオナールの攻撃力はすさまじい。デニムが直接攻撃系クラスであり、なおかつレオナールよりも低レベルであった場合、勝ち目は薄い。あえて、一騎討ちを望むのなら、ＷＴが速く移動力があるニンジャになり、弓と魔法のヒット＆アウェー戦法で戦いたい。それでも追い詰められれば勝ち目はない。素直に「僕らだけの戦いじゃない」と言った方が勝算は高いだろう。

!!ウェオブリ山:ガンプと魔獣

ガンプの友人であるグリフォンら魔獣。この魔獣を倒すと、その度にガンプのＨＰが回復する。ガンプはＨＰが50以下になると逃亡する。

!!ボード砦:楽に攻略するには

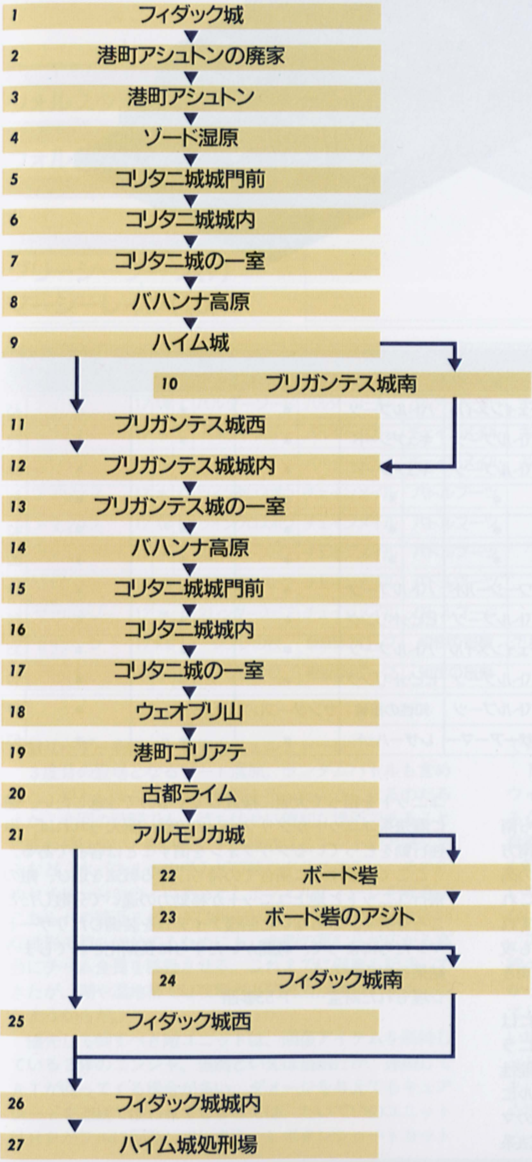
バハンナ高原で仲間になったハボリムは、AGIとDEXが非常に高い。これは攻撃補助魔法のステータス異常の成功率に大きく影響するパラメータである。今後、彼にぜひ装備させたい魔法はペトロクラウド。ハボリム救出マップのリーダー・モディリアーニから奪ったこの石化魔法は、AGIとDEXの高さが成功率に結びつく。ハボリムとペトロクラウドは、今後最も有用なコンビになる。

!!フィダック城:ノームとサラマンダーの入手

フィダック城の南と西、どちらのルートを選んでも、リーダーを倒せばクリアはできる。しかし、ここではふたりいる魔法使いをぜひ倒してほしい。彼らが持っている召喚魔法、ノームとサラマンダーが手に入るからだ。いずれのルートを選択しても、召喚魔法は同じ種類のものだが、それ以外のトロフィーは異なっている。

召喚魔法は、攻撃範囲内の敵（味方が範囲内にいても攻撃しない）を狙って最高10回、各エレメントの精霊が体当たりをする。魔力が高いほど攻撃回数のが増えるので、後半になるほど強力になり頼れる魔法となっていく。

CHAPTER-3, CHAOS
フローチャート



1 デニムとカチュアが相変わらずの口論。

2 コリタニ城陥落の急報。

3 賞金稼ぎに襲われる。マップ→P100

4 ウォルスタ解放軍と戦闘。マップ→P101

5 コリタニ城を攻める。マップ→P102

6 城内に乗り込んで戦闘。マップ→P103
※ザエボスはHPが30以下になると逃亡する。

7 カチュアの口から真実を聞き、デニムは愕然とする。

8 雪原でホワイトドラゴンと戦闘。マップ→P104

9 ブランタの元にヴァイスが登場する。

10 城門を突破する。マップ→P105

11 裏から急襲する。マップ→P106

12 ザエボスと再戦。マップ→P107

13 ガルガスタン穏健派と会談する。

14 ハボリムを救出する。マップ→P108
※敵リーダーを倒した時点でハボリムが生きていれば仲間になる。

15 コリタニ城を攻める。マップ→P109
※この戦闘に入る前に、公爵と暗黒騎士団の密約についてのヴァイスの報告が入る。

16 レオナールと戦闘に。マップ→P110
※レオナールとの会話で、「ふたりだけで」と言うと一騎打ちになる。

17 ライムへの進行ルートを検討する。

18 火山山脈でガンプとの戦闘。マップ→P111
※ガンプはHPが50以下になると逃亡する。

19 カチュアの前にタルタロスが現れる。タルタロスから出生の秘密を知らされる。

20 バクラム軍と戦闘に。マップ→P112

21 デニム、解放軍に迎えられる。
※ミルディンとギルダスが仲間になる。

22 ロスローリアンと戦闘に。マップ→P113
※オズはHPが50以下になると逃亡する。

23 救出したセリエとの会話。
※セリエが仲間になる。

24 フィダック城南での戦闘。マップ→P114

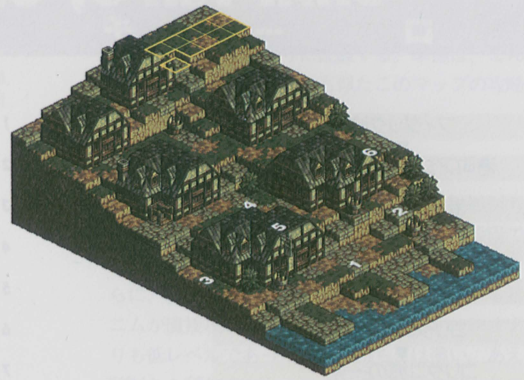
25 フィダック城西での戦闘。マップ→P115

26 オズマ、オズ姉弟と戦う。マップ→P116

27 タルタロス暗殺に失敗した男が処刑される。

BATTLE-1

港町 アシュトン



敵軍所属

賞金稼ぎ

人種

ウォルスタ人

ガルガスタン人

ランダム敵

7〜12

Trophy

バルダーソード(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	17	風	C	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	45
2	リザードマン	16	炎	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	72
3	リザードマン	16	風	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	36
4	レッドドラゴン	17	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	51
5	グリフォン	16	風	N	*	*	*	*	*	*	*	43
6	グリフォン	16	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	82
7	ソルジャー	16	風	C	フランシスカ	チェインメイル	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	61
8	ソルジャー	16	炎	N	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	18
9	アマゾネス	16	風	C	ボウガン	ショートソード	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	35
10	ホークマン	16	炎	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	39
11	ウィザード	16	風	C	シブレの杖	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	サンダーフレア	アシッドレイン	*	47
12	フェアリー	16	炎	N	マドゥ	ボウガン	レザーアーマー	レザーハット	*	*	*	53

［敵リーダーを倒せ］滅紫のガノン

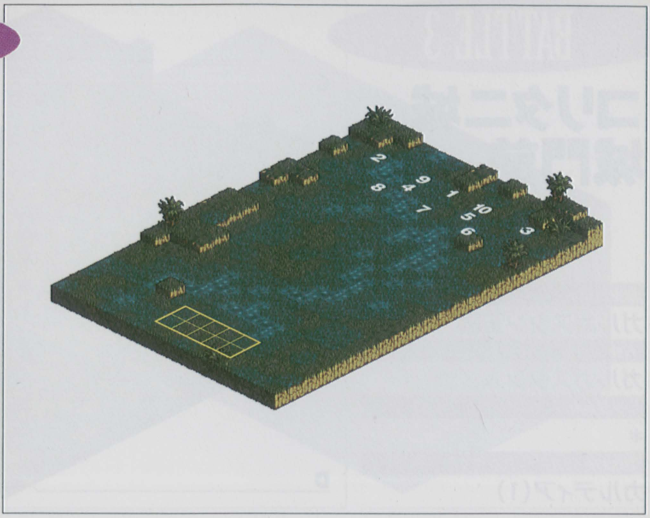
初期配置ではデニムたちが圧倒的に有利。街は北から南へ下っている。そのため傾斜に建てられている建物は南方向からは登れないが、北からなら飛行ユニットか3段の高さを登れるニンジャに限り、屋根の上へ移動できる。これを利用しない手はない。建物の上から投射武器で攻撃すれば射程距離範囲から2パネル外側にいる敵ユニットにも攻撃は届く。ただし、目標とする敵ユニットと正面から向き合っているときは命中率が低くなってしまう。

建物の上を占挙されることを危惧してか、敵チームには飛行ユニットが多い。固定のグリフォンが2体、それにランダムでホークマンとフェアリーがチームに加わる可能性がある。グリフォンはウインドショットが使えるレベルに達している。飛行タイプで移動力7という点から、このマップに逃げ場はない。耐久力の低いバイアンなど、魔法系ユニットを狙って大胆に接近してくるので注意したい。逆に魔法系ユニットがグリフォンの攻撃に耐えられれば、単独行動をとっているグリフォンを倒すことは容易である。

ここでは基本的に高台での待ちぶせる戦法を選び、敵の飛行ユニットと地上ユニットが移動力の違いで分散したところを突く。さもないと回復アイテムを装備したリザードマンたちによって、戦闘がいたずらに長期化されてしまう結果となるだろう。

☆埋もれた財宝……P 59参照

BATTLE-2
ゾード湿原



敵軍所属
ウォルスタ解放軍

人種
ウォルスタ人

ランダム敵
*

Trophy
グリーシーブーツ(9)
マーシーレイン(10)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	17	大地	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	キュアシード	*	*	*	75
2	ニンジャ	17	水	C	バルダーダガー	バルダーダガー	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	34
3	ニンジャ	17	大地	N	バルダーダガー	バルダーダガー	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	51
4	アマゾネス	17	水	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	26
5	アマゾネス	17	大地	N	ツインクロスボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	48
6	ヴァルキリー	17	水	L	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	68
7	ヴァルキリー	17	大地	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	55
8	ヴァルキリー	17	水	L	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	78
9	セイレーン	17	大地	L	シプレの杖	魔術師のローブ	知性の指輪	グリーシーブーツ	アシッドクラウド	*	*	73
10	ウィッチ	17	水	N	シプレの杖	魔術師のローブ	知性の指輪	*	マーシーレイン	*	*	42

［敵リーダーを倒せ］景仰のフェルナトーレ

3度目の登場となるゾード湿原。ランダムバトルも含めると、果たしてここで何回戦闘を行ったことになるのだろうか。今回の戦闘でも、待ち伏せに便利な場所であることに変わりはない。敵ユニットの編成はニンジャやアマゾネスなど、水パネルへの侵入が可能なクラスぞろい。そのためセイレーンとウィッチ、そしてフェルナトーレを除き、こちらへの接近スピードはかなり早い。戦闘開始後は有利な地形で待ち伏せするためにも、北西の草むらが広がる高台にチーム全員を移動させる。これまでに何度も記述してきたが、湖や湿地帯では攻撃力と防御力が格段に低下してしまうからだ。

優先して倒すべき敵ユニットは、回復アイテムを所持している2体のニンジャ。当然といえば当然だが、連続してＡＴが回ってくる場合が多い。ダメージを与えてもキュアシードを連続で使われてしまっては、たいていのユニットはＨＰがフルに回復してしまう。Ｌボタンショートカットでによって回ってくる順番を常に調べるようにしたい。

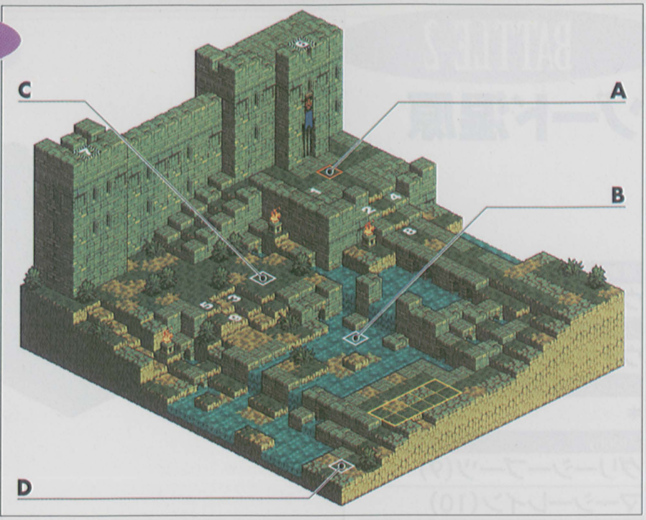
トレジャーとしてぜひとも入手したいのが最後方にいるウィッチが持つマーシーレインと、セイレーンの持っているグリーシーブーツ。神聖系魔法以外でＨＰ回復ができる貴重な魔法と、ニンジャのように水上を自由に歩ける便利な靴だ。ウィッチ、セイレーンともなかなか前に出てこないが、彼女たちを倒す前にフェルナトーレを倒してしまわないように注意したい。

フェルナトーレの行動パターンは勇猛果敢。積極的に前線へ出てくるうえ、直接武器を装備しているため、こちらから攻撃する気はなくとも、彼の攻撃に対する反撃で倒してしまう場合がある。ウィッチとセイレーンを倒していない場合は、味方クレリックのヒーリングにて、死に急ぐフェルナトーレの命脈を、今しばらく尽かせないようにしてあげたい。

☆埋もれた財宝……Ｐ45参照

BATTLE-3

コリタニ城
城門前



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

カルディア(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	セイレーン	18	大地	L	カルディア	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	アシッドクラウド	ナイトメア	*	80
2	バーサーカー	17	炎	C	バルダーソード	チェインメイル	バトルブーツ	ボウガン	*	*	*	26
3	バーサーカー	17	大地	N	バルダーソード	チェインメイル	バトルブーツ	ボウガン	*	*	*	47
4	ウィザード	17	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	ファイアストーム	ナイトメア	*	19
5	ウィザード	17	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	クラッグプレス	ナイトメア	*	59
6	ホークマン	17	炎	L	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	68
7	ホークマン	17	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	22
8	レッドドラゴン	17	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	26
9	アースドラゴン	17	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	63

[敵リーダーを倒せ] 障碍のジルドア

城門前を流れる水路を渡るには、東にある幅3パネル分の広い橋を渡るか、飛び石状になっていて、しかも1パネル分の幅しかない西の石畳を渡るしかない。当然多くのユニットを一度に移動させるなら東の方が簡単だ。

敵チームは東西に分れて配置されている。それにあわせてこちらも戦力を分散するのは良策とは言えない。先ほども述べたとおり、西側は移動するのに時間がかかる。1パネルしかないところで敵味方が1体ずつ対峙して戦っても時間の無駄。しかも東にいるジルドアを中心とした部隊に挟み討ちにされてしまう。東西どちらかの戦力を速やかに叩くなら、序盤は東側を攻める。ただし、ジルドアを倒すのに手間取ると、西の部隊と挟み討ちにされる危険性があることを忘れずに。東側へ進めば、西側から接近してくる敵ユニットに対して、高台から対応できるというのも、東側を優先の理由のひとつだ。

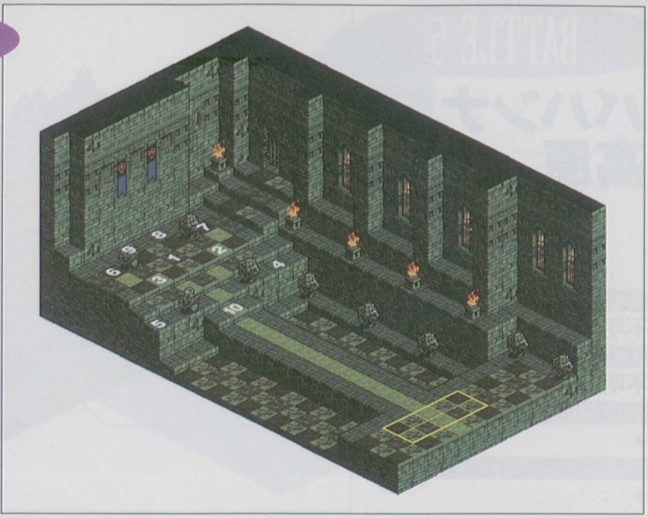
ジルドアとふたりのウィザードは、攻撃魔法の効果範囲がともに13パネル。となると、こちらはヒーリングプラスを装備させたクレリックが、最低ふたりは必要になるだろう。また城壁の上から飛来してくる2体のホークマンを迎え撃つため、カノープスの他に飛行ユニットがもう1体チームにいると対処しやすい。回復魔法が使えるエンジェルナイトがいれば最適だ。

ジルドアは物理攻撃に対する防御力が低い。直接攻撃で簡単に倒せるだろう。しかし、ここで焦って倒してしまってはいけない。コリタニ城内で待つザエボスとの戦いの前にはセーブができず、さらに今回の戦闘で減ったHPはそのまま次回の戦闘に引き継がれるのである。ジルドアを倒さない程度に生かしておき、全員のHPを十分に回復させてからクリアするように心掛けたい。

☆埋もれた財宝……A：タイプ14　B：タイプ5　C：タイプ5　D：タイプ5

BATTLE-4

コリタニ城 城内



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ナイト	18	風	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	84
2	ナイト	18	水	L	バルダーソード	バルダーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	70
3	ナイト	18	風	L	スレンダースピア	バルダーアーマー	ビビッドリング	バトルブーツ	*	*	*	72
4	ヴァルキリー	18	水	L	ボウガン	バルダーシールド	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	73
5	ヴァルキリー	18	風	N	ボウガン	バルダーシールド	チェインメイル	キュアシード	*	*	*	46
6	ウィザード	18	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	キュアシード	アイスブラスト	*	*	18
7	ウィザード	18	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	キュアシード	サンダーフレア	*	*	48
8	クレリック	18	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	クリアランス	ヒーリングプラス	*	65
9	クレリック	18	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	クリアランス	ヒーリングプラス	*	48
10	ブルードラゴン	18	水	L	*	*	*	*	*	*	*	69

[敵リーダーを倒せ] 騎士ザエボス

城内を南北に伸びる通路上で密集戦が展開される。敵のリーダーであるザエボスのＨＰを50まで減らせば戦闘は終了する。にも関らず長期戦になることは必至。なぜなら敵の最後方にはヒーリングプラス(しかも効果は13パネル!)を使うクレリックが2体も控えているからだ。加えて真正面から敵味方がお互いを攻撃し合うため、命中率もすこぶる悪い。通路左右の低地に降りてから通路上の敵を側面攻撃するという手もあるが、高低差の関係で投射武器の射程距離が短くなる。また再度通路へ戻ろうとすると、北西の敵チームが集結している場所を通らなければならない。

対策としては、長期戦に耐えられるように、ヒーリングプラスを使えるクレリック2体、そして万一の事態を考えてリザレクションを使えるプリースト1体、という計3体の回復ユニットを用意したい。プリーストにはＭＰ補充アイテムを装備させて、最初のターンで使わせる。これで序盤に味方の誰が倒れてもリザレクションで復活させられる。

命中率の問題は、攻撃魔法を使うユニットを増やすことで若干補われる。また物理防御力の低い魔法系ユニットが敵のナイトやヴァルキリーに攻撃されないように、敵の進行を止める盾となるユニットも3体(通路の幅分)用意しておく。ＨＰの高いドラゴンや、敵の攻撃が集中する亜人間系ユニット(リザードマンやスケルトン)がいいだろう。

とにかく1体ずつ倒していくしかない。防御力と初期配置から見れば、ウィザードを最優先、そのあとナイト、ブルードラゴンという順番で倒すのが妥当か。最後方にいるクレリックは無理に倒さず、敵チームの攻撃の目をひとつずつ潰していくようにしたい。

★ザエボス(ナイト・レベル18)

HP：248 MP：44 WT：509

直接攻撃力：244 投射攻撃力：214 魔法攻撃力：180

物理防御力：221 魔法防御力：210

STR：143 VIT：110 INT：112 MEN：126

AGI：122 DEX：142 LUK：55 MOVE：5

BATTLE-5

バハンナ高原

敵軍所属

不明

人種

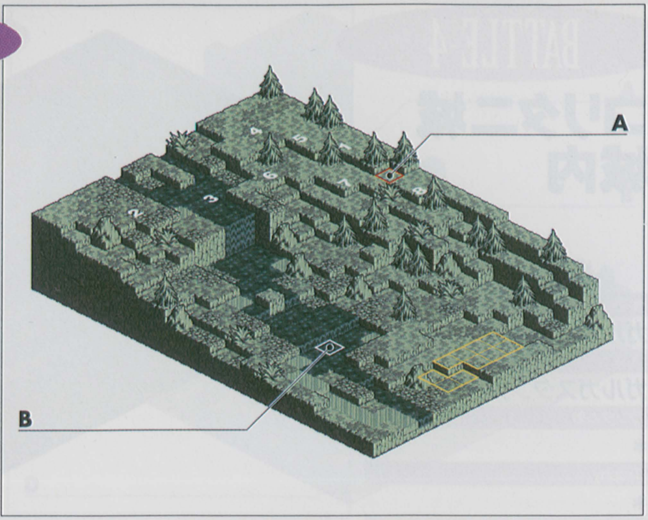
不明

ランダム敵

＊

Trophy

＊



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	18	水	C	スレンダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	15
2	リザードマン	18	水	N	ボウガン	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	44
3	リザードマン	18	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	23
4	リザードマン	18	水	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	キュアシード	＊	＊	＊	57
5	ホワイトドラゴン	18	水	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	66
6	ホワイトドラゴン	18	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	39
7	ホワイトドラゴン	18	水	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	72
8	ホワイトドラゴン	18	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	52

［敵を殲滅せよ］

敵ユニット全員が水の属性。つまり雪原というフィールドとの相性は、歓迎せざることだがかなりいい。微弱なダメージしか与えられないので、おそらくレベル以上に強敵と感じるはずだ。水の属性ということで、ホワイトドラゴンたちは眠りの追加効果のあるコールドブレスを吐く。また、雪原は移動コストが高い。移動力の高い味方ユニットを突進させると、後続の回復ユニットたちとの距離が離れてしまうので、あまり無理はしないように。密集して行動すれば、ホワイトドラゴンのコールドブレスを背後から受ける危険性も少なくなる。

このような特殊な地形とそれに対応したユニットと戦う場合は、魔法で地形の属性に与える効果を弱めてしまうのが得策であろう。今回はデフゾショネルを使う。この魔法を使っておかないと炎系の魔法の威力は著しく低下する。

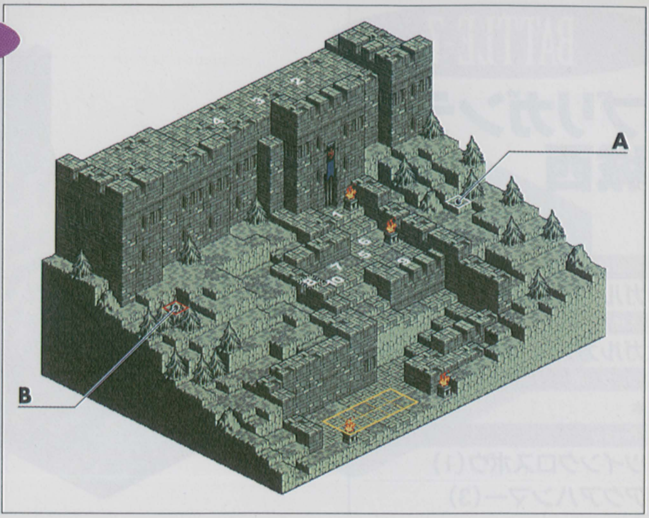
敵の編成はリザードマンとホワイトドラゴンのみ。リザードマンは、それぞれキュアシードを装備している。このアイテムでホワイトドラゴンのＨＰを回復されないためにも、まずリザードマンを集中攻撃にて倒しておきたい。投射武器を装備した２体を倒せば、あとは直接攻撃しかできないユニットばかりとなり戦術も立てやすい。

そして絶妙のタイミングなのだが、デニムたちのレベルが17前後であるなら、ドラグーンへのクラスチェンジが可能となっているユニットもいるはず。ドラゴン系ユニットに抜群の強さを誇るこのドラグーンをチームに加えておけば、展開はかなり有利となる。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ６　Ｂ：タイプ５

BATTLE-6

ブリガンテス城南



敵軍所属
ガルガスタン王国

人種
ガルガスタン人

ランダム敵
＊

Trophy
＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	19	水	L	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バトルブーツ	＊	＊	＊	75
2	ソルジャー	18	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	＊	＊	＊	34
3	ソルジャー	18	風	N	ボウガン	バルダーダガー	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	64
4	ソルジャー	18	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	＊	＊	＊	49
5	ウィザード	19	炎	N	バルダーメイス	バルダーメイス	魔術師のローブ	キュアシード	ファイアストーム	＊	＊	51
6	ウィザード	19	水	C	バルダーメイス	バルダーメイス	魔術師のローブ	キュアシード	アイスブラスト	＊	＊	27
7	ヴァルキリー	18	水	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマ	バトルブーツ	ファイアストーム	＊	＊	55
8	ヴァルキリー	18	水	L	スレンダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	アシッドレイン	＊	＊	81
9	アーチャー	18	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマ	バトルブーツ	キュアシード	＊	＊	＊	63
10	ホワイトドラゴン	18	水	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	79

［敵リーダーを倒せ］ 無念のディダーロ
城門まで続く通路と階段を正直に歩いて行くと、城門にたどり着くまでにかなり手痛いダメージを受けることになる。通路は直線ではなくジグザグにレイアウトされているため、敵ユニットを攻撃できる範囲に近づくまでは、見た目よりじつに遠い距離を歩かなくてはならない。ウィザード２体の攻撃魔法とアーチャーの投射攻撃を何回受けることになるのか。かなり守備側に有利な地形となっている。

極めつきは城壁の上にいる３体のソルジャー。彼ら自身も降りることなどできない高いステップの上から、バルダーボウなどでこちらを攻撃してくる。彼らを攻撃するには魔法を使うか飛行ユニットで接近するしかない。現実的には飛行ユニットを数体チームに加えておくといい。

戦闘が開始されたら部隊を西へ移動。城門前の階段は使わずに西に広がる雪原から城門を目指す。このルートだとウィザードやドラゴンなどの鈍歩タイプは、西方向へ階段を越えて雪原に移動することができない。当面の敵はヴァルキリーとアーチャー、そして積極的に前線に出てくるリーダーのディダーロのみ。このとき忘れてならないのが城壁の上にいるソルジャーの存在。城壁から少なくても南へ８パネル分は離れて移動するようにしたい。

特攻隊精神で、門に通じる階段手前の壁の下から魔法をかけまくる、階段手前の高台に上り弓を射る、といったアグレッシヴな戦法も無いわけではない。その際はひとりやふたりの犠牲も厭わない、もしくはリザレクションで復活させられるまで地道に回復しながら粘る、といったおよそ攻略とは言い難い、運や確率の戦いになる。敵の弓を避けた、ラッキー！などと言っているようでは、このマップを何度もやり直すことになるだろう。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ５　Ｂ：タイプ６
（ここはトレーニングでは使用されないマップなので、どうしても財宝が欲しい場合は長期戦を覚悟するように）

BATTLE-7

ブリガンテス城西

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

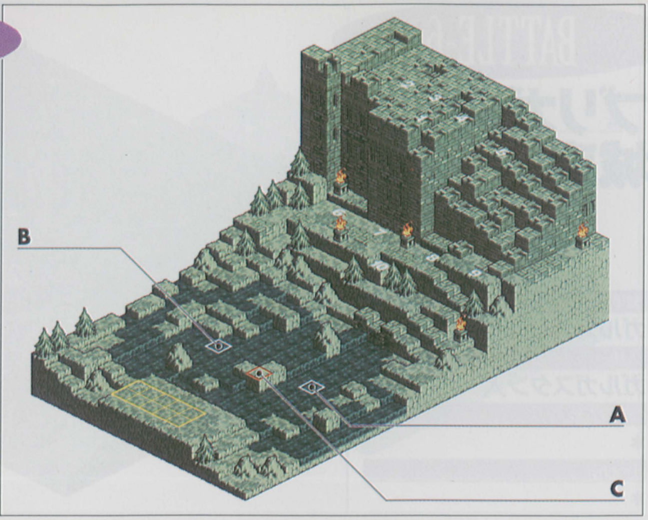
ランダム敵

*

Trophy

ツインクロスボウ(1)

アクアハンマー(3)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ホークマン	19	炎	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	56
2	ホークマン	18	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	24
3	ホークマン	18	炎	N	アクアハンマー	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	48
4	ホークマン	18	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	19
5	ホークマン	18	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	63
6	セイレーン	19	風	N	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックシード	サンダーフレア	*	*	57
7	アーチャー	19	炎	C	バルダーボウ	バトルブーツ	バルダーアーマー	キュアシード	*	*	*	22
8	セイレーン	19	水	N	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックシード	アイスブラスト	*	*	45
9	アーチャー	19	大地	C	バルダーボウ	バトルブーツ	バルダーアーマー	キュアシード	*	*	*	20
10	コカトリス	18	水	L	*	*	*	*	*	*	*	74

［敵リーダーを倒せ］勇躍のオルゲウ

難度としては南側よりこちらの方が簡単だろう。なぜなら高さのハンデがないからだ。リーダーのオルゲウをはじめ計5体のホークマンたちは、初期配置場所こそ城壁の上であるが、戦闘が始まるとご自慢の翼を勇躍させて城壁から降りてきてくれるのである。自ら守備側のメリットを捨てるのだから、潔いと言うか何と言うか。

敵味方それぞれが川を挟むように配置されており、城壁と対岸を結ぶルートは、飛行ユニットと水中を歩けるユニット以外には、北と南に点在する岩場しかない。1パネル分の川は飛び越えられるものの、それが連続しているとなると、城までたどり着くのは意外に時間がかかる。まして数体まとまって移動する場合はなおさらだ。もちろんニンジャやアーチャーなど水の地形パネルへ侵入できるユニットは川を簡単に渡れるわけだが、水中にいると攻撃力と防御力が低下してしまうこと忘れずに。

基本的に待ち伏せる戦法が有効だ。接近してくるホークマン、アーチャー、コカトリスを倒してから城への移動を開始するほうがいい。2体のセイレーンは南北に分れてこちらへ接近してくる。当然ながら歩みは敵チームのなかでも遅く、倒すのは容易である。

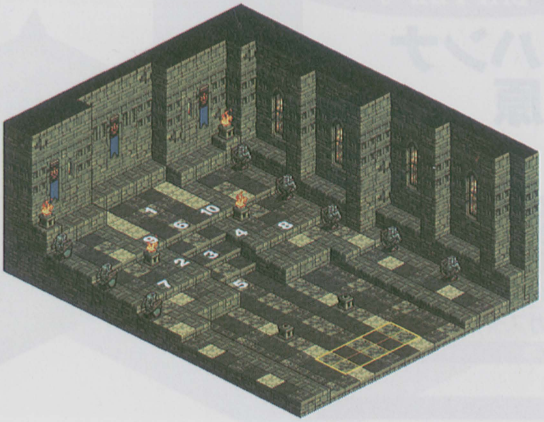
飛行ユニットは移動の点で断然有利に思えるが、結局着地できるのは水上以外の地形パネルに限られる。そのためスタート直後はチーム全体を南北のどちらかにまとめて移動させる。これだけで敵戦力はアンバランスに分割されるわけだ。岩場を複数で窮屈そうに移動してきたら、こちらに接近する直前に戦力の少ない方へ改めて移動し、まずはそちらから速やかに叩く。

見逃せないトレジャーは、3のホークマンが持っているアクアハンマー。この段階で入手できる武器としては抜群の攻撃力を誇る。火の属性以外のユニットに装備させたい。

☆埋もれた財宝……A：タイプ13　B：タイプ5　C：タイプ6

BATTLE-8

ブリガンテス城城内



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

ファフニール(1)

マジックエキス(9、10)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	19	風	L	ファフニール	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	84
2	ナイト	19	炎	L	バルダーソード	ボウガン	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	71
3	ナイト	19	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	79
4	ナイト	19	炎	L	バルダーソード	ボウガン	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	68
5	テラーナイト	19	風	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	24
6	エクソシスト	19	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ビビッドリング	イクソシズム	ヒーリング	＊	66
7	アマゾネス	19	炎	N	スレンダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	ビビッドリング	＊	＊	＊	43
8	アマゾネス	19	炎	N	スレンダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	ビビッドリング	＊	＊	＊	59
9	ウィザード	19	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ビビッドリング	ファイアストーム	＊	＊	27
10	ウィザード	19	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ビビッドリング	ファイアストーム	＊	＊	23

[敵リーダーを倒せ] 騎士ザエボス

ザエボスがリターンマッチを挑んできた。だがコリタニ城のときよりも難度は下がっている。そのわけは、移動範囲の広さと回復役がエクソシストただひとりという点。つまりコリタニ城で苦戦した13パネルのヒーリングプラスを使うクレリックがいないわけだ。1回のターンでＨＰを回復できるユニットの数はたったの1体。前回の苦労を思い出すと落涙してしまいそうだ。複数を一度に攻撃できる魔法などが威力を発揮するだろう。敵ユニットの頭数を減らすことを最優先していきたい。

コリタニ城の狭い通路に比べれば、移動範囲は格段に広くなっている。まず東西どちらかにチーム全体を移動させて、敵の戦力が一度に押し寄せないように配慮する。まず標的にするのはテラーナイト。周囲3パネルにいる敵ユニットの攻撃力を低下させる特殊効果をもっているため、密集戦となる前に倒しておきたい。

ザエボスは以前と同様、序盤から積極的に前戦へと進んでくる。今回はザエボスに攻撃を集中させて早目に攻略を終了させる作戦も使える。ただし、ドラゴン系ユニットでは接近戦を挑まないこと。ザエボスが装備しているファフニールは、ドラゴンを相手にしたとき、とんでもない威力を発揮する特殊な武器だからだ。

★ザエボス（ナイト・レベル19）

HP：257　MP：46　WT：504

直接攻撃力：259　投射攻撃力：225　魔法攻撃力：183

物理防御力：231　魔法防御力：220

STR：150　VIT：115　INT：117　MEN：132

AGI：127　DEX：149　LUK：55　MOVE：5

BATTLE-9

バハンナ高原

敵軍所属

ウォルスタ解放軍（敵軍）

人種

ウォルスタ人

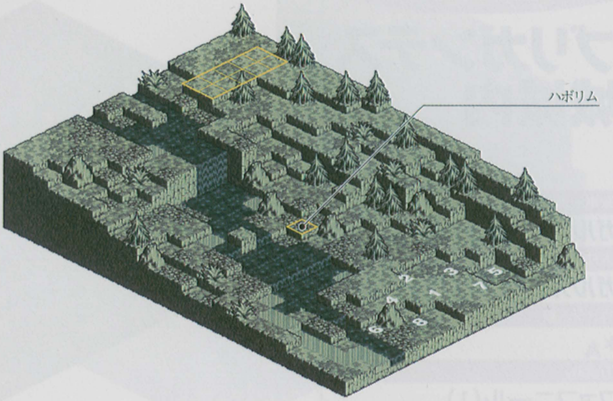
ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

ペトロクラウド（1）



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソーサラー	20	水	N	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	アイスブラスト	ライトニングボウ	ペトロクラウド	67
2	ニンジャ	20	大地	N	バルダーダガー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	54
3	ニンジャ	20	水	C	バルダーダガー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	17
4	ニンジャ	20	大地	N	バルダーダガー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	48
5	ニンジャ	20	水	L	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	78
6	ニンジャ	20	大地	C	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	29
7	ニンジャ	20	水	N	バルダーダガー	チェインメイル	バトルブーツ	*	アイスブラスト	*	*	41
8	ニンジャ	20	大地	L	バルダーダガー	チェインメイル	バトルブーツ	*	アシッドクラウド	*	*	69
◎	ソードマスター	20	炎	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	45

［敵リーダーを倒せ］ 怒りのモディリアーニ

のちに味方となるハボリムの救出は困難を極める。ＷＴの早いニンジャで敵チームが編成されていることと、ハボリムが敵ニンジャに対し積極的に戦闘をしかけてしまうことが難度を上げている。うまいタイミングで回復魔法をかけないと、瞬く間にハボリムは死んでしまう。今回の救出で大きなポイントとなる各ユニットのＷＴは以下の通り。

ハボリム：461　　モディリアーニ：452

LV19ニンジャ：432　　LV20ニンジャ：424

ハボリムはモディリアーニとニンジャよりもＷＴが遅く、先に行動する敵ユニットから最初のターンで受けるダメージの合計は、150前後と認識しておきたい。

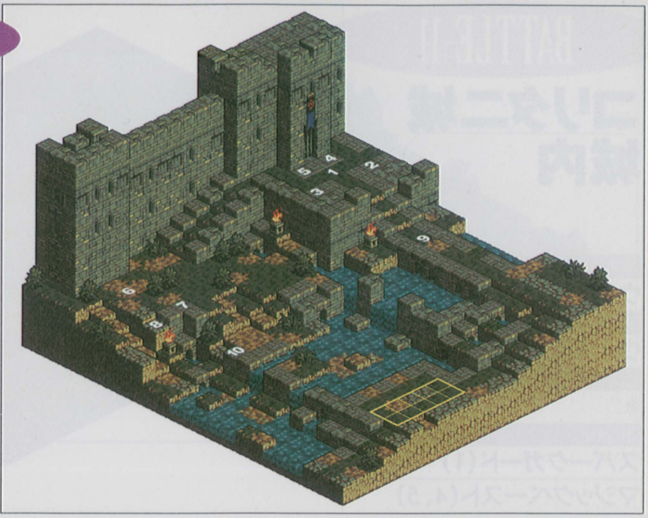
編成ですべきこと……①最初のターンでハボリムのＨＰを回復できるユニットを３体。１体はＷＴがモディリアーニより遅く、ハボリムより早いユニット。残りの２体はハボリムより遅いＷＴ②敵ニンジャよりは遅いが、ハボリムより早く行動し、彼にもっとも接近しているニンジャ（最初に行動している敵ユニット）を攻撃できる投射武器が得意なユニット③敵のニンジャより早く行動する投射武器装備の飛行ユニットが１体。カノープスがベストだろうか。

詳しく説明していこう。①：シナリオ編で説明しているので省略。②：ハボリムが最初のＡＴでこのニンジャに向かって攻撃する。１撃で倒せるよう、このユニットのＨＰをあらかじめ減らしておく必要があるのだ（100前後）。かなり高台からの攻撃となるので射定範囲外でも矢は届く。器用さと素速さの高いユニットを選んでおくこと。③：２ターン目以降からハボリムの南側に構え、敵の攻撃をそらすためのユニットだ。ＷＴをかなり早く設定しなくてはならないため、あまりに遅ければ防具類を外す。

２ターン目終了時点で各ユニットが以上の役割を果たしていればハボリムは生存しているはず。以後の注意点は次のとおり。まずＨＰ回復はハボリムを最優先させること。デニム以外はリザレクションで復活できる。そしてハボリムの近くにいるユニットは倒さないこと。ハボリムは常に一番近くにいる敵ユニットを攻撃する習性があり、近くにいないと敵中でもかまわず突進してしまうからだ。

BATTLE-10

コリタニ城 城門前



敵軍所属

ウォルスタ解放軍(敵軍)

人種

ウォルスタ人

ランダム敵

＊

Trophy

火竜の剣(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テラーナイト	21	大地	C	火竜の剣	バルダーアーマー	バルダーシールド	キュアシード	＊	＊	＊	75
2	ウィザード	21	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	クラッグプレス	＊	＊	54
3	ウィザード	21	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	アシッドレイン	＊	＊	35
4	アーチャー	20	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	16
5	アーチャー	20	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	72
6	アーチャー	20	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	46
7	リザードマン	20	大地	N	ボウガン	キュアシード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	35
8	リザードマン	20	水	N	ボウガン	キュアシード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	28
9	ブラックドラゴン	20	大地	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	46
10	ブラックドラゴン	20	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	52

[敵リーダーを倒せ] 激昂のアーバイン

以前攻略したことのあるマップ。敵チームの配置も前回と同じように東西に分割されている。ブラックドラゴンが登場しているなどユニットの編成はかなりハードになっているが、基本的攻略パターンは変わらない。まずは東の橋を渡ってアーバインを中心とする部隊を叩く。

広範囲を攻撃できるウィザードが2体もいるが、序盤でこちらが初期配置された場所から動かなければ、彼らは西へ向かって階段を降りていってしまう。もちろんその後こちらが東側にユニットを進めれば、元の位置に戻ろうとするのだが、アーバインたちとの合流は遅れる。

抜群の命中率を誇るハボリムに、魔法を使わなければ回復できない(敵はステータス回復アイテムは装備しない)石化魔法ペトロクラウドを装備させることで、これからの攻略パターンは大きく変わる。なんといっても敵チームにクリアランスを使うユニットがいなければ、石化したユニットは行動不能となるわけだ。今回なら西の橋を集団で渡ってくるユニットに向かって使うのがいい。ペトロクラウドは消費ＭＰが多いため、成功しなかった場合に備えＭＰ補充アイテムを最初のターンでハボリムに使って、何回かこの魔法を使える状態にしておくと安全だ。

ちなみに、ペトロクラウドは前回のマップでモディリアーニから奪い取っているはず。まさに俊敏性の高いハボリムのためにある魔法と言えよう。ペトロクラウドで敵ユニットを石化させ、石になった敵ユニットをコツコツと倒していくという戦法は、これ以後もほぼ毎回使うことになる。

☆埋もれた財宝……Ｐ102参照

BATTLE-11

コリタニ城 城内

敵軍所属

ウォルスタ解放軍(敵軍)

人種

ウォルスタ人

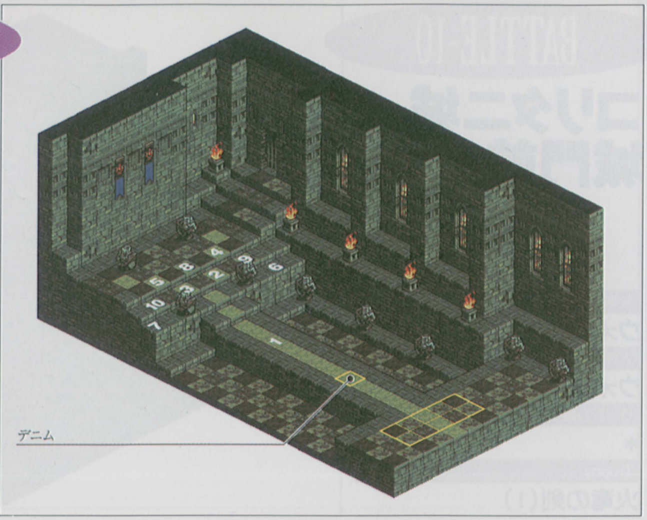
ランダム敵

＊

Trophy

スパークガード(1)

マジックペースト(4、5)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ナイト	22	水	L	バルダーソード	ボウガン	バルダーアーマー	キュアシード	＊	＊	＊	95
2	ナイト	21	風	L	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ボウガン	＊	＊	＊	84
3	ナイト	21	水	L	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ボウガン	＊	＊	＊	79
4	ウィザード	21	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	アシッドクラウド	アイスブラスト	＊	51
5	ウィッチ	21	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	クイックムーブ	スタンスローター	＊	48
6	ヴァルキリー	21	水	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	96
7	ヴァルキリー	21	風	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	88
8	クレリック	21	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	73
9	ホークマン	21	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	62
10	ホークマン	21	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	55

［敵リーダーを倒せ］騎士レオナール

直接、投射両方の武器を装備したレオナールにデニムひとりで挑むのは無謀である。ここは集団同士の戦いへと持ち込む。かつてザエボスと戦ったときと同じような戦局だが、クレリックとウィザードがひとりずつ減った分、難度は今回のほうが低い。

ザエボスの時と違うのは、投射武器を装備したホークマンが2体加わっていること。飛行ユニットであるために通路の左右、あるいはデニムたちの背後などに移動して攻撃をしてくる。耐久力の低いクレリックやウィザードが狙われることも多い。リザレクションを使えるプリーストはあまり前線に進ませないほうがいい。もちろん彼女にはＭＰ補充アイテムを最初のターンで使わせて、序盤からリザレクションが使用可能な状態にしておく。

リザレクションで復活させることを前提に、飛行ユニットを神風特攻隊ばりに敵クレリック周辺に飛ばし、集中攻撃で倒してしまえば以後の展開はかなり楽になる。なぜなら、ハボリムのペトロクラウドで石化したユニットの復活が不可能となるからだ。

レオナールが持っているスパークガードは、溶岩の上を歩くことができる靴だ。溶岩で構成されたマップで、その性能を発揮してくれるだろう。溶岩パネルにある財宝を取るための必須アイテムでもある。

★レオナール(ナイト・レベル22)

HP：281　MP：52　WT：485

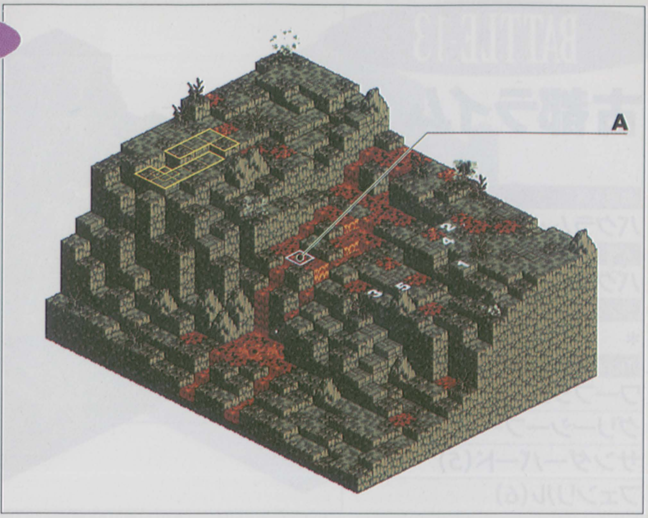
直接攻撃力：286　投射攻撃力：271　魔法攻撃力：212

物理防御力：213　魔法防御力：202

STR：171　VIT:130　INT：132　MEN：150

AGI：144　DEX：170　LUK：57　MOVE：5

BATTLE-12
ウェオブリ山



敵軍所属
賞金稼ぎ
人種
ガルガスタン人
ランダム敵
＊
Trophy
＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	22	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	スパークガード	＊	＊	＊	54
2	グリフォン	21	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	84
3	グリフォン	21	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	92
4	コカトリス	21	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	72
5	コカトリス	21	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	74

［敵リーダーを倒せ］ 我執のガンプ

忘れた頃にガンプ。あの猛獣使いのガンプと再び戦うことになる。今回は猛獣系ユニットだけの編成で、すでに顔見知りのオブダ、ベルダの他に、新たにバンガ、ザンガというコカトリスが２体加わっている。今回の戦闘で注意してほしいのは、敵ユニットのいずれを倒しても１体につきガンプのＨＰが50ずつ回復してしまうこと。そのためガンプに攻撃を加えるのは、他の敵ユニットをすべて倒してからにする。もしくはすべての攻撃をガンプに集中するという手もあるが、これは少々強引すぎる。ガンプの耐久力の高さたるや、相当なものなのだから。

やっかいなのはコカトリス。ペトロブレスという、隣接した敵１体を石化させるスペシャル技を持っている。しかも飛行ユニットであるために、思わぬ位置にいる味方ユニットが石化されてしまうこともある。クリアランスを使えるクレリックなどは、コカトリスの移動範囲から外れた場所に待避させておくこと。彼女たちが石化されたら、仲間のユニットの石化を回復する手段はない。まさかリバイブストーンを装備しているユニットなどいないだろうし……。

そうなると優先して倒すべきはコカトリスとなる。その２体はともに水の属性。そしてフィールドは火の属性に好影響を与える火山地帯。とくれば炎系の魔法を有効に使いたい。先ほどの戦闘で入手した火竜の剣も、前線に向かうユニットに装備させておきたい。

ガンプはＨＰが50以下になると、またまた逃亡してしまう。このまるで追いかけっこのような争いは、なんと最終章の後半まで続くことになるのである。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ６（溶岩パネルには、スパークガードを装備したユニットのみ侵入可能）

BATTLE-13

古都ライム

敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ランダム敵

＊

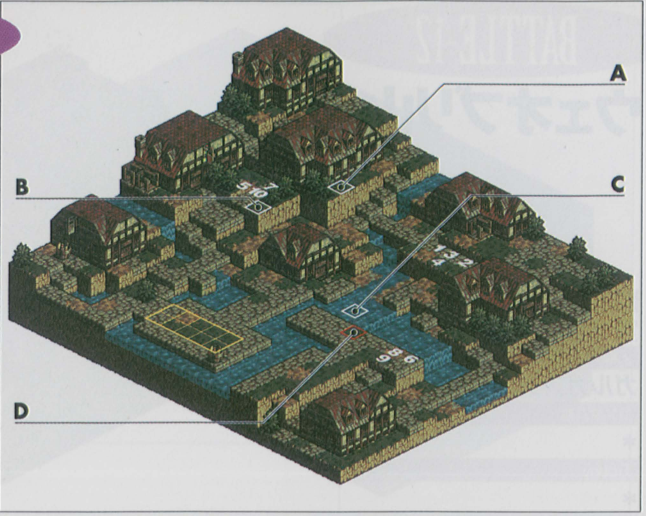
Trophy

ワープシューズ（1）

グリーシーブーツ（3）

サンダーバード（5）

フェンリル（6）



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テラーナイト	23	風	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	51
2	ナイト	22	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	43
3	クレリック	22	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーメイス	グリーシーブーツ	クリアランス	ヒーリング	ヒーリングプラス	68
4	ナイト	22	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	74
5	ウィザード	22	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サンダーバード	＊	＊	25
6	ウィザード	22	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	フェンリル	＊	＊	36
7	ドラゴンテイマー	22	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	サンダーフレア	＊	＊	45
8	ドラゴンテイマー	22	水	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマ	バトルブーツ	キュアシード	アシッドレイン	＊	＊	13
9	サンダードラゴン	22	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	65
10	ブルードラゴン	22	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	24

［敵リーダーを倒せ］暗紅のハイラム

このマップ上にいる敵ユニットで誰よりも警戒しなければならないのが、ふたりのウィザードだ。彼らが使う召喚魔法は、ターゲットがひとりの場合なら300近いダメージを与える驚異の攻撃魔法だ。

召喚魔法の欠点はＭＰの消費量が多いこと。そのため使ってくるのは２ターン目以降から。しかし、最初のターンで彼らがマジックペーストを使用したなら（使うかどうかはランダム）、こちらは全力をあげて最初のターンで倒しておかなければならない。だが、直接攻撃を仕掛けるのは距離的に不可能。加えてグリーシーブーツを履いた敵クレリックは、ウィザード両名にヒーリングが届く位置へと早々に移動してしまう。そのためアタックチームの前列には、投射攻撃ができるユニットを中心に編成しておきたい。投射攻撃を２発命中させることができれば、どちらのウィザードも倒すことができる。

敵ウィザードに投射攻撃を行うユニットのＷＴは、敵ウィザードと敵クレリックよりも遅くしておくこと。敵ウィザードが射定範囲に侵入する前にＡＴを迎えても無意味であり、敵クレリックが行動するよりも先にウィザードを攻撃してもＨＰを回復される恐れがある。ちなみにウィザードとクレリックの各レベルごとのＷＴは以下のとおり。

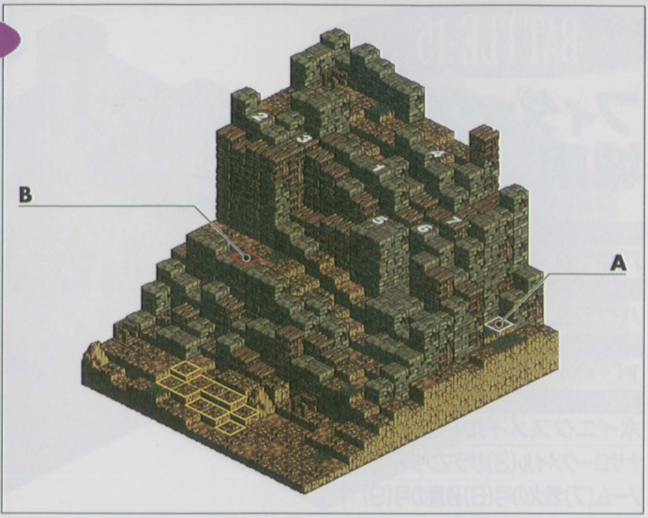
	レベル21	レベル22	レベル23
ウィザード	448	444	440
クレリック	453	449	445

そして忘れてならないのが、ウィザードを倒した後に出現するトレジャー。この中身はそれぞれのウィザードが所持していた召喚魔法なのである。ウィザードの後方にはドラゴンテイマーに率いられたドラゴンたちがいるが、敵に奪われる前に、死ぬ覚悟で取りに行く。このマップでは召喚魔法の入手が最優先事項なのだ。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ14　Ｂ：タイプ14　Ｃ：タイプ６　Ｄ：タイプ７（このマップがトレーニングで使用されることはない。財宝は戦闘終了までに取っておきたい）

BATTLE-14

ボード砦



敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

人種

ローディス人

ランダム敵

＊

Trophy

マーシーレイン(4)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルコマンド	23	炎	L	グラムロック	バルダーアーマー	バルダーヘルム	マジックペースト	チャーム	＊	＊	100
2	テンプルナイト	22	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	クリアブラッド	＊	＊	65
3	テンプルナイト	22	炎	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	知性の指輪	メルトウェポン	＊	＊	72
4	テンプルナイト	22	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	マジックペースト	マーシーレイン	＊	＊	84
5	テンプルナイト	22	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ヒートウェポン	＊	＊	63
6	テンプルナイト	22	水	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーグラブ	知性の指輪	スロウムーブ	＊	＊	94
7	テンプルナイト	23	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	スタンスローター	＊	＊	78
◎	ヴァルキリー	22	炎	N	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	知性の指輪	ファイアストーム	＊	＊	75

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士オズ

ついに暗黒騎士団との戦闘を迎える。テンプルナイトは汎用性の高いユニットで、武器はもちろんあらゆる魔法を使うことができる。見かけは同じだが装備は全然違っていたりするので注意してほしい。

地形的には圧倒的に不利だが、幸いなことにテンプルナイトのなかには、投射武器を装備したユニットが２体しかいない。全員何らかの魔法を使えるのだが、そのなかに攻撃魔法は含まれていない。彼らが砦を降りてくるまで、とりあえずは安心というわけだ。敵チームの回復役は、ＭＰ消費量の多いマーシーレインしかない。

リーダーであるオズは積極的に前線に出てくる。オズのＨＰを50以下にすると戦闘は終了。オズに攻撃を集中させれば意外と早く決着はつく。高低差のあるマップなので、弓よりも魔法を使用したほうが効果的だ。特に先ほどのマップで入手した召喚魔法を使うと効果は絶大。攻撃範囲内にいる敵ユニットをオズだけにして、オズにすべての攻撃が当たるようにする。召喚魔法の攻撃回数はINTとMENの数値が高いほど増えるので、現時点における味方の面子であればバイアンが適任だろう。オズは火の属性なのでフェンリルを装備させておくといい。最初のターンでＭＰ補充アイテムを使うことも忘れずに。

クリア後、砦内部でセリエと再会すると、彼女はチームの仲間となる。ステータスを見ると女性ユニットには珍しくSTRとVITの数値が高いことに気付くが、後々のことを考えると、魔法使い系のクラスにしておくのが適当か。

★オズ(テンプルコマンド・レベル23)

HP：303　MP：168　WT：445

直接攻撃力：290　投射攻撃力：258　魔法攻撃力：228

物理防御力：298　魔法防御力：295

STR：180　VIT：149　INT：141　MEN：174

AGI：161　DEX：156　LUK：55　MOVE：6

所持魔法：チャーム、ブラックプリズン

(表中の◎……セリエ。戦闘終了後、仲間になる)

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ５　Ｂ：タイプ14

BATTLE-15

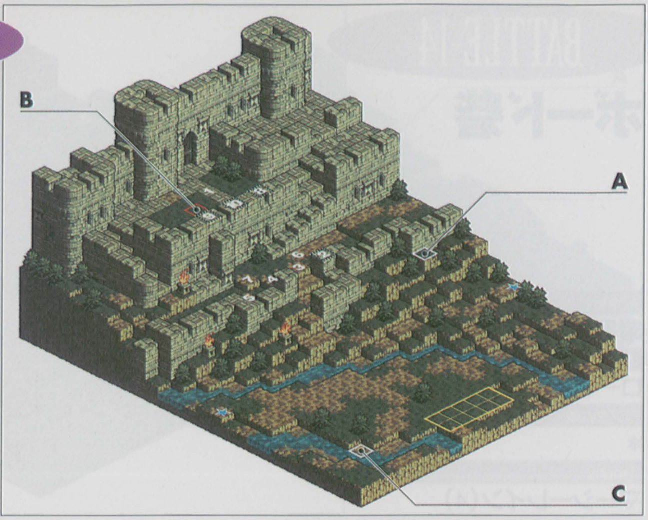
フィダック城南

敵軍所属
バクラム・ヴァレリア国

人種
バクラム人

ランダム敵
11〜16

Trophy
ポイニクスメイル(1)
ナサロークメイル(3)サラマンダー(6)
ノーム(7)烈火の弓(8)砂塵の弓(9)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウィッチ	24	炎	N	バルダーメイス	ポイニクスメイル	知性の指輪	キュアペースト	スタンスローター	チャーム		74
2	ナイト	23	風	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	86
3	ナイト	23	大地	N	バルダースピア	ナサロークメイル	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	52
4	ナイト	23	水	L	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	34
5	ナイト	23	風	N	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	65
6	ウィザード	23	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サラマンダー	*	*	75
7	ウィザード	23	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ノーム	*	*	15
8	アーチャー	24	炎	C	烈火の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	36
9	アーチャー	24	大地	N	砂塵の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	44
10	クレリック	23	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バトルブーツ	クリアランス	ヒーリングプラス	*	28
11	ナイト	23	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	67
12	ナイト	23	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	49
13	アーチャー	23	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	41
14	アーチャー	23	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	38
15	ウィザード	23	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ファイアストーム	*	*	82
16	プリースト	23	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ライトニングボウ	ヒーリング	*	66

［敵リーダーを倒せ］魔女ベスティアリ

城の手前に流れる川、そして二重の城壁。攻め上がるに多くのＡＴを必要とするマップである。加えて最後方にはヒーリングプラスを使うクレリックがおり、マップ上の☆印の位置には増援ユニットが出現する。

戦闘開始後、まず倒すべき標的は２体のウィザード。召喚魔法を所持しているためだ。最初のターンでマジックペーストを使ってきたら、２ターン目には召喚魔法で攻撃されると覚悟する。魔法を使われる前に最低１体は倒しておきたい。基本的には東側の崖を登って近づく。ナイトたちはハボリムのペトロクラウドで石化させる。攻撃してくる人数を減らすのだ。敵のクレリックはクリアランスを使うので、石化した敵ユニットは早目に倒す。クレリックは、アロセールにワープシューズを履かせて接近させ、序盤のうちに倒してしまいたい。

敵アーチャー２体は特殊な弓を装備しており、そのダメージは150前後。城壁の外に誘い出し、バイアンの召喚魔法で倒したい。倒したらトレジャーの確保は迅速確実に。
☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ６　Ｂ：タイプ７　Ｃ：タイプ14(このマップはトレーニングでは使用されない)

BATTLE-16

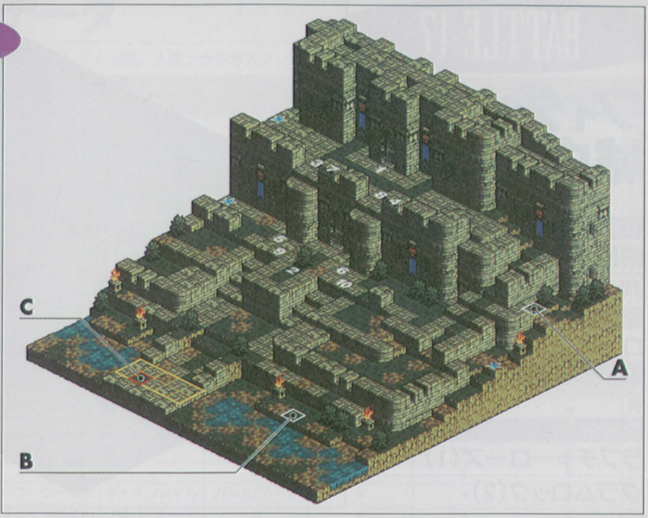
フィダック城西

敵軍所属
バクラム・ヴァレリア国

人種
バクラム人

ランダム敵
11〜16

Trophy
ペレグリンメイル(1)
フフェイルメイル(2)雷神の弓(3)
凍土の弓(4)サラマンダー(7)ノーム(8)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ソードマスター	24	風	L	バルダーソード	バルダーソード	ペレグリンメイル	バルダーヘルム	クイックムーブ	*	*	78
2	テラーナイト	23	水	C	バルダースピア	フウェイルメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	46
3	アーチャー	23	風	N	雷神の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	51
4	アーチャー	23	水	C	凍土の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	59
5	ドラゴンテイマー	23	炎	N	バルダーソード	バルダーアーマー	ボウガン	バルダーヘルム	ファイアストーム	*	*	84
6	ドラゴンテイマー	23	大地	L	バルダーソード	バルダーアーマー	ボウガン	バルダーヘルム	クラッグプレス	*	*	62
7	ウィザード	24	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	サラマンダー	*	*	37
8	セイレーン	24	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	ノーム	*	*	69
9	ホワイトドラゴン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	62
10	ブラックドラゴン	23	水	C	*	*	*	*	*	*	*	16
11	ソルジャー	23	風	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	65
12	ソルジャー	23	水	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	75
13	アマゾネス	23	炎	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	82
14	アマゾネス	23	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	21
15	セイレーン	23	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	84
16	クレリック	23	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	*	76

［敵リーダーを倒せ］ 孤高のマーキュリー

南よりもこちらのほうが難度は低い。何よりもクレリックが初期配置されていないことが大きい。また城壁の上にいる敵ユニットたちは、回り道をして階段を降りてきてくれるという親切極まりない対応。この間に、援護射撃の恩恵を得られない城門前にいる敵ユニットを倒す。

戦闘開始後、まずアタックチームを南北どちらかに移動させる。すると2組いるドラゴンテイマー&ドラゴンのどちらかが、こちらに脇腹を見せる状態で接近してくるはずだ。この状態でハボリムのペトロクラウドを使う。残りの1組も同じ方法で石化する。序盤で移動するのには、もうひとつ理由がある。あまり前へ出すぎると、城壁上にいるアーチャーの射定範囲に入ってしまうからだ。飛行ユニットとワープシューズがあれば、城壁の上にいるユニットを攻撃することが可能だが、強力な弓を装備したアーチャーなのだから、できれば高低差のないところで戦いたい。

★増援部隊……このマップには、特定の場所から増援ユニットが出現する。ユニットは上表のランダムユニットのいずれか。出現ポイントはマップ中の☆で示した付近一帯。

☆埋もれた財宝……A:タイプ6　B:タイプ14　C:タイプ15

BATTLE-17

フィダック城 城内

敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

バクラム・ヴァレリア国

人種

ローディス人、バクラム人

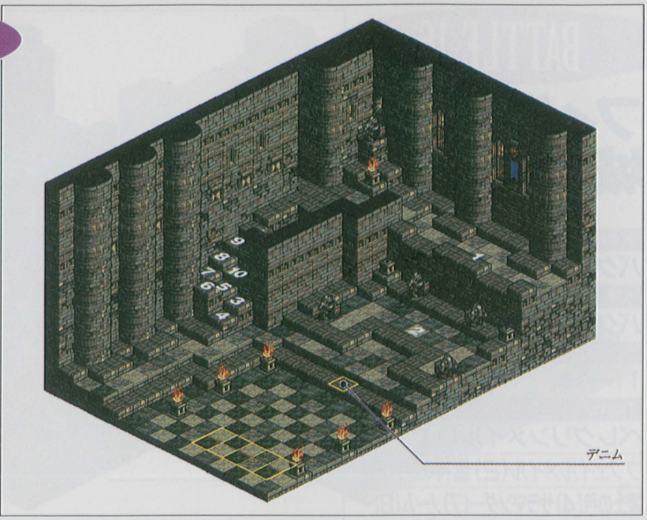
ランダム敵

＊

Trophy

ラプチャーローズ(1)

グラムロック(2)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルコマンド	24	大地	L	ラプチャーローズ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	＊	100
2	テンプルコマンド	24	炎	L	グラムロック	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ペトロクラウド	＊	＊	100
3	セイレーン	24	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クラッグプレス	アイスブラスト	＊	46
4	ウィッチ	24	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	メルトウェポン	スタンスローター	＊	27
5	ヴァルキリー	24	大地	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	84
6	ヴァルキリー	24	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	68
7	プリースト	24	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	ライトニングボウ	ヒーリング	＊	72
8	プリースト	24	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	ライトニングボウ	ヒーリング	＊	75
9	テンプルナイト	24	大地	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	85
10	テンプルナイト	24	炎	L	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	64

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士オズマ＆暗黒騎士オズ

初期配置でオズは敵の主力部隊と離れた位置にいる。まず倒すべきはこのオズだ。バイアンに召喚魔法を使わせるのが一番簡単。敵のクレリックにヒーリングを使わせないように攻撃を集中して一気に倒す。バイアンよりＷＴが早いユニットにＭＰ補充アイテムを装備させ、最初のターンでバイアンに使う。

オズマは弟が倒されるのを横目に、北の階段を降りて接近してくる。その間数ターンの余裕があるので、セイレーンやウィッチを倒して数的有利を図る。ハボリムのペトロクラウドも忘れてはならない。敵のクレリックはクリアランスを持っていないので、石化させるメリットは大きい。

オズマの攻撃手段のなかで一番脅威なのは、ペトロクラウドである。対策として、クリアランスの使えるユニットを３体ほど参加させ、前線から離れた位置に避難させておく。彼女たちが石化してしまっては元も子もない。

それとオズマは、ラプチャーローズを使った直接攻撃もかなり強力だ。耐久力の高いユニットでも150前後のダメージを受けてしまう。残りのユニットがオズマだけになるまで、直接攻撃を仕掛けるのはやめておいたほうがいい。

★オズマ（テンプルコマンド・レベル24）

HP：302　MP：199　WT：442

直攻撃力：295　投射攻撃力：262　魔法攻撃力：272

物理防御力：297　魔法防御力：297

STR：180　VIT：148　INT：177　MEN：179

AGI：164　DEX：162　LUK：60　MOVE：6

所持魔法：ポイズンクラウド、ペトロクラウド

★オズ（テンプルコマンド・レベル24）

HP：313　MP：175　WT：440

直接攻撃力：301　投射攻撃力：269　魔法攻撃力：272

物理防御力：310　魔法防御力：297

STR：188　VIT：154　INT：146　MEN：181

AGI：166　DEX：162　LUK：55　MOVE：6

所持魔法：チャーム

ランダム・マップ・データ

[バハンナ高原] 1〜3が固定。4〜9中1体がランダム出現。人種：ガルガスタン人　戦利品：賢者の果実（8、9）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ブルードラゴン	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	16
2	ホワイトドラゴン	23	水	L	*	*	*	*	*	*	*	24
3	ホワイトドラゴン	23	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	18
4	リザードマン	23	水	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	35
5	スケルトン	23	大地	C	バルダーソード	チェインメイル	バトルブーツ	タワーシールド	*	*	*	28
6	ホークマン	23	風	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	14
7	ホークマン	23	水	L	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	26
8	グレムリン	23	大地	C	グレートボウ	魔術師のローブ	ビビッドリング	知性の指輪	*	*	*	35
9	ゴースト	23	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ビビッドリング	ナイトメア	*	*	19

[タインマウスの丘] 1〜4固定。5〜13中1体がランダム。人種：3民族混同　戦利品：キュアエキス(6)祝福の聖石(8)マジックペースト(10)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	サンダードラゴン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	72
2	サンダードラゴン	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	48
3	アースドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	68
4	アースドラゴン	23	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	36
5	バーサーカー	23	風	C	ハルトハンマー	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	24
6	バーサーカー	23	大地	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	68
7	リザードマン	23	風	L	バルダーソード	パワーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	91
8	ホークマン	23	風	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	50
9	アーチャー	23	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	*	*	*	26
10	アーチャー	23	風	C	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	34
11	ウィザード	23	風	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	67
12	ウィッチ	23	風	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	クイックムーブ	*	*	21
13	クレリック	23	大地	N	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	ヒーリングプラス	*	*	26

[ゴルボルザ平原] 全員ランダム、4体が出現。人種：2民族混合　戦利品：竜の巣(2)オベロンの涙(6)炎のオーブ(9)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バーサーカー	23	炎	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	16
2	バーサーカー	23	大地	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	54
3	ニンジャ	23	炎	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	火喰い鳥の羽	*	*	*	28
4	ニンジャ	23	大地	C	マドゥ	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	69
5	ヴァルキリー	23	炎	L	ボウガン	バルダーソード	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	35
6	ヴァルキリー	23	大地	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	42
7	アーチャー	23	炎	C	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	37
8	アーチャー	23	大地	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	竜玉石	*	*	*	48
9	セイレーン	23	炎	L	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	*	デッドショット	サンダーフレア	*	21
10	セイレーン	23	大地	N	シプレの杖	バルダーダガー	魔術師のローブ	言霊の石	アシッドクラウド	クラッグプレス	*	19
11	ウィッチ	23	炎	N	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	知性の指輪	メルトウェポン	スタンスローター	*	65
12	ウィッチ	23	大地	C	シプレの杖	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	ポイズンクラウド	*	*	45

ランダム・マップ・データ

［ゾード湿原］ 4体が出現。人種：不明　戦利品：竜の巣（3）オベロンの涙（4）賢者の果実（7、10）キュアペースト（8）腐りかけた果実（12）

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	リザードマン	23	風	C	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	51
2	リザードマン	23	炎	N	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	ビビッドリング	*	*	*	64
3	リザードマン	23	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
4	リザードマン	23	水	L	スレンダースピア	チェインメイル	レザーハット	*	*	*	*	37
5	ホークマン	23	風	N	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	48
6	ホークマン	23	炎	N	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	ビビッドリング	*	*	*	62
7	ホークマン	23	大地	L	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	81
8	ホークマン	23	水	C	バルダーボウ	チェインメイル	レザーハット	*	*	*	*	68
9	フェアリー	23	風	N	バルダーメイス	レザーアーマー	ビビッドリング	バトルブーツ	*	*	*	19
10	フェアリー	23	炎	C	バルダーメイス	レザーアーマー	ビビッドリング	*	*	*	*	45
11	フェアリー	23	大地	C	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	バトルブーツ	*	*	*	62
12	フェアリー	23	水	L	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	*	*	*	*	75

［スウォンジーの森］ 4体が出現。戦利品：竜の巣（4）オベロンの涙（5）闇のオーブ（6）

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	スケルトン	23	炎	C	バルダーソード	パワーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	26
2	スケルトン	23	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	31
3	スケルトン	23	水	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	30
4	グレムリン	23	炎	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	26
5	グレムリン	23	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	13
6	グレムリン	23	水	C	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	24
7	ゴースト	23	炎	C	シプレの杖	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	35
8	ゴースト	23	大地	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	*	クラッグプレス	*	*	32
9	ゴースト	23	水	C	バルダーメイス	タワーシールド	ローブ	知性の指輪	アシッドレイン	*	*	19

［ボルドュー湖畔］ 1～5が固定、6～11中1体がランダムで出現。戦利品：オーブ〈風〉（6）〈炎〉（7）〈大地〉（8）〈水〉（9）〈光〉（10）〈闇〉（11）

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ブルードラゴン	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	40
2	ブラックドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	グリフォン	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	59
4	オクトパス	23	水	L	*	*	*	*	*	*	*	84
5	オクトパス	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	63
6	リザードマン	23	水	N	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	24
7	ホークマン	23	風	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	26
8	フェアリー	23	大地	N	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	75
9	ホークマン	23	炎	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	43
10	リザードマン	23	炎	C	ボウガン	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	16
11	リザードマン	23	炎	N	バルダーボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	26

［ウェオブリ山］ 4体がランダムで出現。

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	レッドドラゴン	23	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	15
2	アースドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	34
3	ブラックドラゴン	23	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	21
4	グリフォン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	39
5	コカトリス	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	20
6	コカトリス	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	17

CHAPTER-4 攻略の前に CHAOS編

まずは、召喚魔法を４つすべて手に入れているか、ペトロクラウドを手に入れた上でハボリムを仲間にしているか、これらを確認しよう。いずれも、最後の戦いまでお世話になる重要な魔法、人物だ。

サンダーバード……古都ライム（マップＰ112）
フェンリル…………古都ライム（マップＰ112）
サラマンダー………フィダック城（マップＰ114・115）
ノーム………………フィダック城（マップＰ114・115）
ペトロクラウド……バハンナ高原（マップＰ108）
ハボリム……………バハンナ高原（マップＰ108）

もし、これらの貴重な魔法を取り損なってしまったならば、アーチャーなどの投射攻撃でそれを補うことになる。幸いカオスルートでは、アロセールを仲間することができる。彼女はカオスルートでのみ最後まで行動を共にし、さらに戦力としても十分に期待できる。彼女は無事に生存しているだろうか。

第２章というシナリオ序盤で仲間となる彼女は、アーチャーの専門家として腕を磨いてきたと思う。彼女には雷神の弓を装備させたい。持っていなければ、烈火の弓だろうか。その彼女にワープシューズを装備すれば、次の第４章においても、立派にレギュラーとして大活躍してくれる。ただし、ワープシューズは、ペトロクラウドを自在に活用するために、ハボリムにも装備させたいアイテムである。このアイテムは、第４章で登場する死者の宮殿でも手に入る。それまでは、アロセールとハボリムとでシェアすることになるだろう。

また、カオスルートでのみ、第４章においてフォリナー四姉妹の全員を仲間にすることができる。４つの召喚魔法を、それぞれのエレメントにふりわけて装備できるのも、このルートならではだ。さらに、４人がそろっていることで、すべてのエレメントの禁呪探索も行える。

ただし、シェリーの存在によって、大地系召喚魔法を取り上げられたバイアンがベンチウォーマーとなってしまう場合も多く、心苦しいものがあるが……。

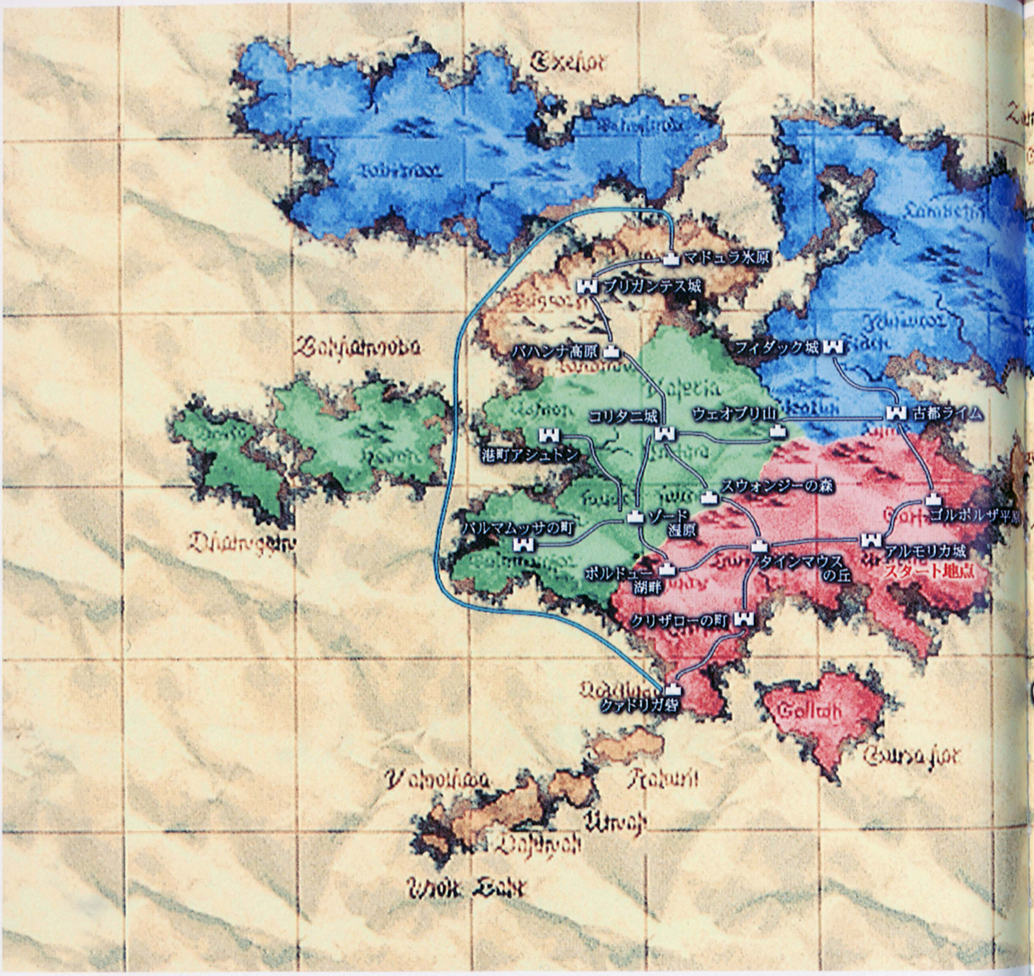
頼りになる彼女たち

召喚魔法のフォリナー四姉妹と投射攻撃のスペシャリスト・アロセール。さらに回復ユニットのクレリック２体とプリースト１体を加えると、アタックチームのうち８体もが女性陣となる。残る２体のうち１体は固定のデニム、残る席はハボリムが適当か。ああ、プレザンスよ、フォルカスよ、そしてバイアンよ……。

バクラム軍によるライム制圧から4週間…。
古都ライムを占領したバクラム軍は
そのままアルモリカ城へ進軍すると誰もが考えたが、
予想に反して、一向に動く気配を見せなかった。
暗黒騎士団もフィダック城を離れようとせず、
戦線を拡大する意志があるのかないのか、
皆、その真意を測りかねていた…。
業を煮やしたバルバトス枢機卿は
アルモリカ城攻略のため大軍を率いて出陣した。
物量作戦を用いることで、被害を微少にとどめ
バクラムに付け入る隙を与えないことが狙いである。
また、カルガスタンの本拠地であるコリタニ地方へは
中央を走るバーナム山脈が壁となるため、
アルモリカを通過しなければ侵入は不可能である。
枢機卿は、この地理的優位からコリタニ城の全戦力を
アルモリカ攻略に向けても大丈夫と踏んだのである。
カルガスタン軍がスウォンジーの森を越えた頃、
デニムの元へ、その知らせが届いた…。

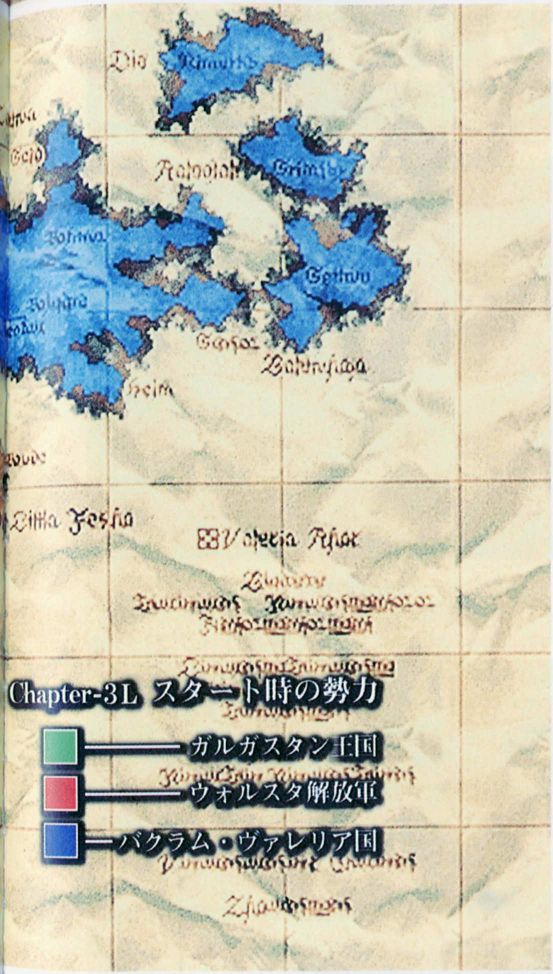
CHAPTER-3, LAW

欺き欺かれて



CHAPTER-3, LAW

の進行ルート



●暗黒騎士団の動向

バクラム軍と結託した暗黒騎士団ロスローリアンによるライム制圧から4週間たった。

古都ライムを占領したバクラム軍は、そのままアルモリカ城へ進軍するだろうという大方の予想に反し、一向に動く気配を見せなかった。暗黒騎士団もフィダック城を離れようとせず、戦線を拡大する意志があるのか、誰もがその真意を測りかねていた。

●ガルガスタン進軍

業を煮やしたバルバトス枢機卿は、アルモリカ城攻略のため、大軍を率いて出陣。物量作戦を用いることで、被害を微小にとどめ、バクラムに付け入る隙を与えないことを目的とした決定だった。また、ガルガスタンの本拠地であるコリタニ地方へは、島の中央を走るバーナム山脈を通過しなければ進入できない。この地理的優位により、コリタニ城の全戦力をアルモリカ攻略に向けても大丈夫であると踏んだのである。

●ヴァレリア解放戦線壊滅

一方、暗黒騎士団ロスローリアンは司祭ブランタの要請ではなく、独自の目的によりヴァレリア解放戦線の壊滅を画策、これの本拠地であるボード砦にコマンド級の暗黒騎士を投入する。解放戦線の指導者は捕縛の後処刑され、同組織によって救出されたプランシー神父の身柄は再び暗黒騎士団の元へ。

●ガルガスタン穏健派

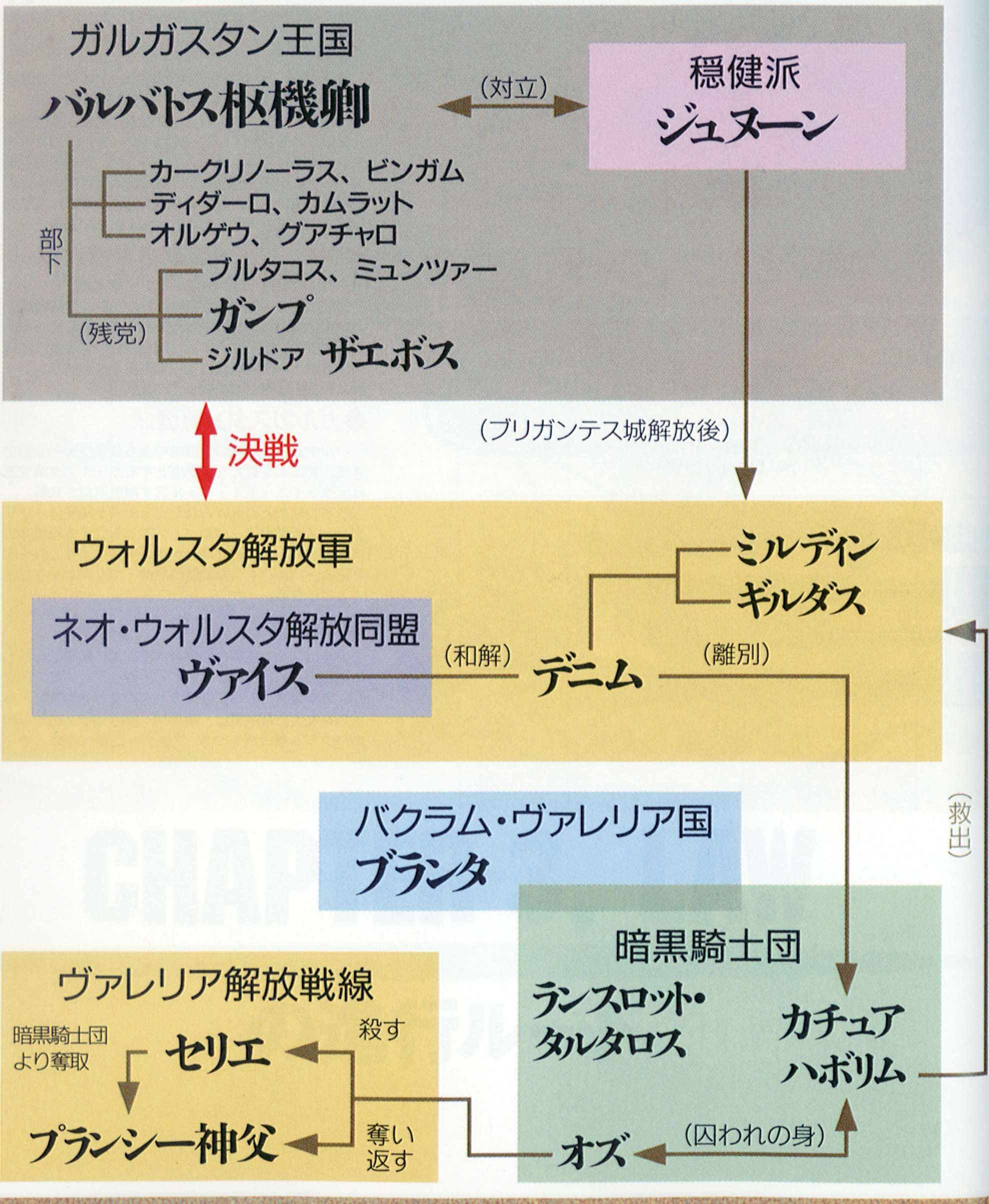
バルマムッサ虐殺の首謀者であるロンウェー公爵亡き後、デニムを新たな指導者とするウォルスタ解放軍は、ヴァイスらネオ・ウォルスタ解放同盟と和解。

ひとつにまとめ上げられたウォルスタ陣営は、ブリガンテス城奪取後、バルバトス派と対立する穏健派の代表と会見。互いの立場と主張の一致によりこれを取り込み、バルバトス枢機卿の居城・コリタニ城を目指すことになる。

●拡大する解放軍

ガルガスタン王国の崩壊後、解放軍の規模は日増しに膨れ上がる。古都ライムから生還したゼノビア騎士団、ガルガスタン軍に捕縛されていたウォルスタ人兵士らを加えた解放軍は、暗黒騎士団と足並みのそろわぬバクラム軍の隙をつき、フィダック城へ攻め入る…。

CHAPTER-3, LAW
の人物相関図



戦闘前の攻略ポイント ロウルート第3章

!!マドュラ氷原:雪原での戦い方

マドュラ氷原、ブリガンテス城外、バハンナ高原という3章序盤のマップは、いずれも雪原、氷原パネルが多い。攻撃対象が水属性であった場合、その防御力は異様に高くなるので、この状況をいかに打開するかが攻略のポイントになると言える。

まずひとつは補助魔法デフゾショネルを使うこと。この魔法を使うことにより、マップ上のユニットに与えるパネルの影響力が変化する。もうひとつは、雪原パネルをファイアストーム、あるいはファイアーブレスで焼くこと。雪原パネルは焼き払うと地肌パネルに変わり、当然ながらパネル上のユニットに対する地形効果も変化するからだ。

こちらも水属性のユニットだけをアタックチームに参加させる。これでは芸がない。

!!ブリガンテス城:ジュヌーンを仲間に

城内での穏健派との会話時における選択肢では、2を選びたい。これで龍騎士ジュヌーンが仲間になる。この後、コリタニ城城内における黄土のグアチャロとの戦闘時には、アタックチームにジュヌーンを忘れずに参加させること。これで、グアチャロとの会話イベントが発生する。4章において強力な武器と共にオクシオーヌを仲間にするためには、この会話イベントを発生させておかなければならない。

!!バハンナ高原:ペトロクラウド入手

敵チームのサンダーフレアを使うニンジャを倒し、出現したトレジャーは確実に回収すること。その中身は石化魔法のペトロクラウド。非売の貴重品だ。

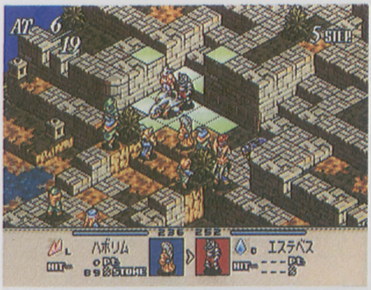
敵チームにクリアランスを使える回復ユニットがいない場合など、石化は絶大な威力を発揮する。死者の宮殿を除き、ロウルートではここでしか入手できない。

!!コリタニ城攻略後:ルート選択について

コリタニ城でバルバトス枢機卿を倒した後、次の目的地はアルモリカ城だ。ここで、アルモリカ城を目指すための進行ルートがふたつ登場する。スウォンジーの森とボルドュー湖畔。貴重なトレジャーを持つ敵ユニットはおらず、どちらのルートを選ぼうとも問題はない。

どうしても迷ってしまうなら、ボルドュー湖畔を選ぶといいだろう。このマップでは、敵リーダーのサモナー

効率よく石化させるには



ペトロクラウドやスタンスローターなどの成功率を左右するのは術者の敏捷性、そして攻撃対象の方向である。これは、剣や弓などによる攻撃とまったく同じことが言える。真正面から魔法をかけた場合と比較し、側面からの場合は25パーセント、背後からの場合は50パーセントも成功率がアップする。より有利な位置に回り込むためにも、術者にはワープシューズなどを装備させたい。

によってアンデッド系ユニットが多く召喚される。アンデッド系ユニットを完全に倒すには神聖系魔法イクソシズムが必要となる。つまり、この魔法を使える唯一のクラス・エクソシストがMVPになる確率がとても高いのである。多くの敵アンデッド系ユニットを倒してレベルが上昇した後、戦闘終了時にMVPボーナスとして、さらに１レベルアップすることになる。これで、トレーニングにおける格好のターゲットが用意できる。

!!古都ライム：ハボリム救出とトレジャー入手

見ること、やることの多い、濃密なマップである。暗黒騎士オズマとの戦い。ハボリムの救出。サンダーバードとフェンリルというふたつの召喚魔法の入手。そしてこの後に控えるフィダック城内におけるオズとの一騎討ちのために、是非ともワープシューズを入手しておきたい。何もそんなに詰め込まなくても、と思ってしまうほどのマップである。

!!フィダック城：ルート選択

城の南側と西側、いずれかを選択して攻め込む。地形や敵の編成を見るかぎり、難度は西側の方が低いといえる。それぞれのマップでは、トレジャーとして特殊な弓が２個ずつ手に入る。属性は双方で異なっており、南側では炎と大地系、西側では水と風系となっている。アタックチームでアーチャーとして活躍しているユニットの属性に合わせて、攻略するマップを選択するといい。カノープスのために西を攻めるのが妥当か。

!!フィダック城内：対オズマ戦

まずは、オズマとの一騎討ちとなる。オズマのHPが250以下になると残りの敵ユニットが登場し、本格的な戦闘が始まる。

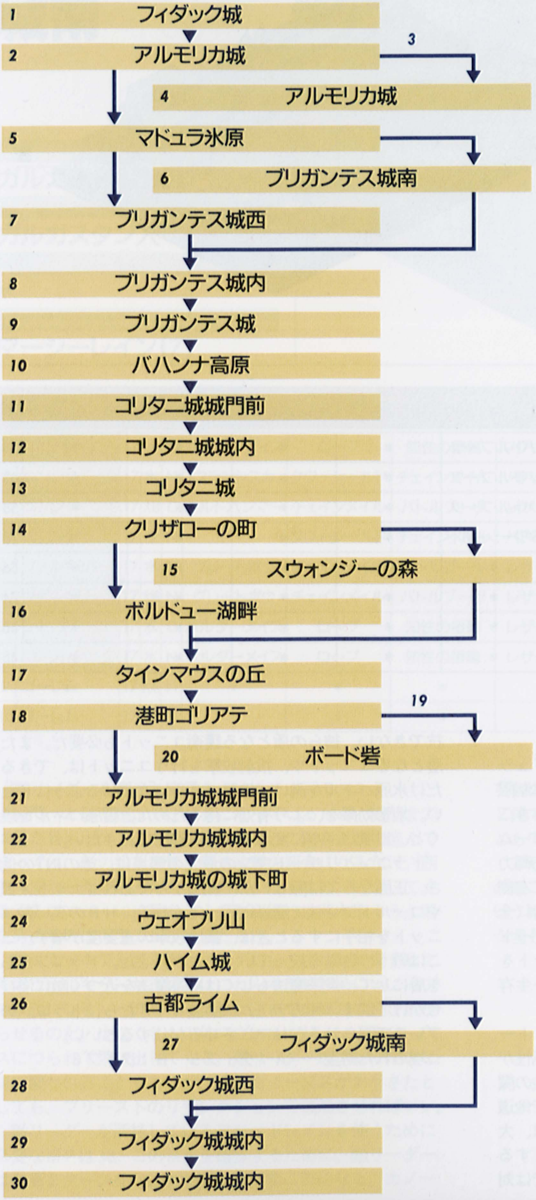
オズの直接攻撃力は高い。一騎討ちからチームバトルへと続く連続戦闘を考えると、デニムのダメージを最小限に抑える工夫が必要となる。となると、距離をとりつつ遠隔攻撃を行うという作戦が最も効果的であろう。要は、素早く移動し、魔法や投射武器を使って、反撃を受けないように攻撃を加えられればいいわけだ。

この時点で、最高の攻撃力を誇る遠隔攻撃と言えば、おそらく召喚魔法だろう。オズと同等の移動力を確保してなおかつWTを早くしておけば、まったくダメージを受けずに一騎討ちに勝つこともできる。最適なクラスはニンジャ。なお、より有利な展開を得るために、マップの高低差に影響されないワープシューズを装備させておくといいだろう。

地形をうまく利用する

フィダック城城内におけるオズとの一騎討ちの際には、地形をうまく利用したい。高台に上って東西に移動しつつ召喚魔法で攻撃する。この作戦を実現するため、ワープシューズの装備は欠かせない。ハイムでの戦闘で確実に入手しておきたい。

CHAPTER-3, LAW
フローチャート



1 ランスロットのもとに暗黒騎士たちが集結する。
2 ウォルスタ解放軍は現状を打開すべく、起死回生の作戦を実行する。
3 ！WRのみ。
4 ガルガスタンとの決戦を前に思いを語り合う。
5 マドュラ氷原でドラゴンと戦闘。マップ→P128

6 ブリガンテス城城南で戦闘に。マップ→P129
7 ブリガンテス城城西で戦闘に。マップ→P130
8 コリタニ城から逃亡した無念のディダーロと戦闘に。マップ→P131
9 ブリガンテス城落城後、城に囚われていた反体制派の代表と会見する。
※「2」を選択すると龍騎兵ジュヌーンが仲間に。
10 ガルガスタン補給部隊と戦闘。マップ→P132

11 コリタニ城城門前で戦闘。マップ→P133
12 コリタニ城内で戦闘。マップ→P134
13 追いつめられた枢機卿は、デニムの目の前で自らの命を断つ。
14 ザエボスのもとにコリタニ城陥落の知らせが入る。
15 スウォンジーの森でガルガスタン軍の伏兵と戦闘に。マップ→P135
16 ガルガスタン軍の伏兵と遭遇する。ミュンツァーとの戦闘に。マップ→P136
17 我執のガンプとの戦闘。マップ→P137
※ガンプはHPが50以下になると逃亡する。
18 故郷に戻ってきたカチュアのもとに意外な人物が訪れる。
19 ！WRのみ。
20 ヴァレリア解放軍のアジトが暗黒騎士団に襲われる。

21 アルモリカ城前で戦闘。マップ→P138
22 アルモリカ城内で戦闘。マップ→P139
23 ガルガスタン軍との決戦が終わる。
24 ウェオブリ山でドラゴンと戦闘。マップ→P140
25 解放軍の規模拡大に拡大に焦るプランタ。
26 古都ライムで暗黒騎士オズと戦闘。マップ→P141
※戦闘終了時、ハボリムが生存している場合は仲間にすることができる。
27 魔女ベスティアリとの戦闘。マップ→P142
28 孤高のマーキュリーと戦闘。マップ→P143
29 城内で暗黒騎士団の一員となったカチュアが現れる。暗黒騎士団オズと一騎打ち。マップ→P144
※オズのHPが250以下になると一騎討ち終了。敵兵が出現する。
30 再度、オズらと戦闘。マップ→P144

BATTLE-1

マドゥラ氷原

敵軍所属

不明

人種

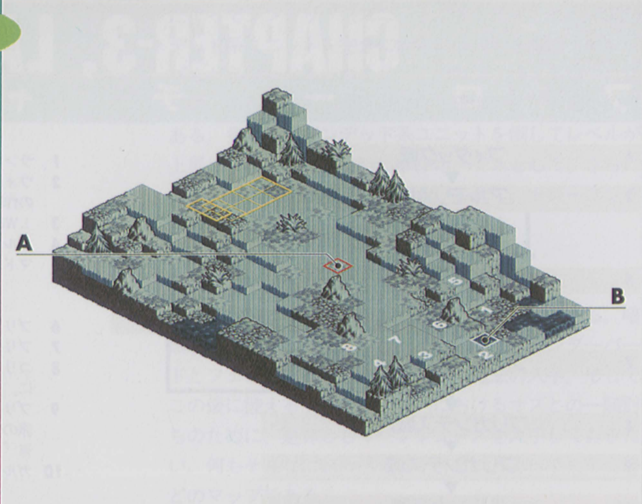
不明

ランダム敵

*

Trophy

*



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	17	水	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	24
2	リザードマン	17	大地	L	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	61
3	リザードマン	17	大地	N	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	53
4	リザードマン	17	水	L	バルダーソード	チェインメイル	タワーシールド	*	*	*	*	78
5	ホワイトドラゴン	17	水	N	*	*	*	*	*	*	*	56
6	ホワイトドラゴン	17	水	L	*	*	*	*	*	*	*	74
7	ホワイトドラゴン	17	大地	L	*	*	*	*	*	*	*	86
8	ホワイトドラゴン	17	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	45

［敵を殲滅せよ］

クァドリガ砦から海路を渡りたどり着いたここマドゥラ氷原は、その名のとおり雪と氷の大地である。移動は制限され、柔軟な戦術を立てづらい。ここで最初にするべきことはただひとつ。初期配備位置の西にある高台に、チーム全員を移動させること。当然移動力が少なく、かつ防御力の低いユニットをアタックチーム編成の際に向かって左側にまとめておくことは言うまでもない。おそらく高台に全ユニットが到達する前にドラゴンに追いつかれ、リザードマンのボウガンが何度か命中するだろう。回復ユニットを最優先して高台に登らせることが、大事なユニットを生存させる唯一の手段である。

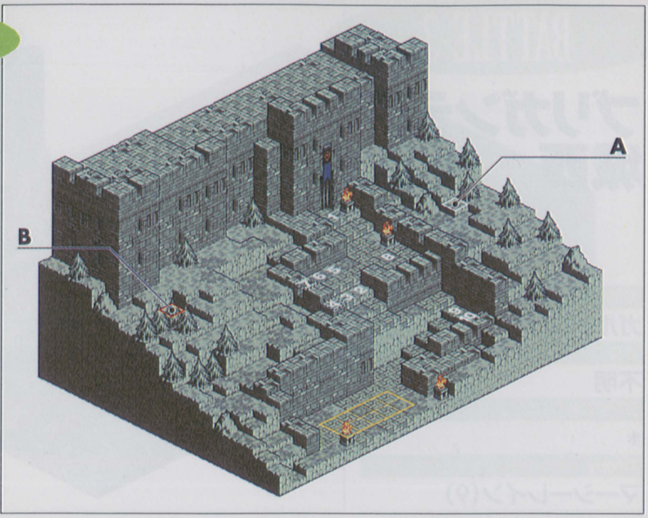
ここで力を発揮できるのは、投射武器、ファイアストーム、サンダーフレアである。敵チームのユニットの属性が水か大地のどちらかであるため、それに対立する属性の魔法が効果を発揮することはいうまでもない。いままで地道にウィザードとセイレーンを育ててこなかった場合は、大いに苦労を強いられるだろう。ただ、肉弾戦を得意とする敵チームに対し、防御力の低いウィザードたちだけでは対抗できない。彼らの盾となる護衛ユニットも必要だ。また盾となるユニットや、投射攻撃を行うユニットは、できるだけ氷原パネルを避け、地肌パネルに立たせるようにしたい。地形効果を、より有効に得るためだ。雪原パネルを焼くと、地肌パネルに変わることも覚えておきたい。

ドラゴンとリザードマンの最大の弱点は、そのINTの低さ。正面からでは難しいが、側面からであればナイトメアやコールドブレスで簡単に眠ってくれる。ＨＰの高い敵ユニットを相手にするときは、集中攻撃の重要度が増す。ここは戦うべき敵を絞っていくことが肝心だ。ドラゴンたちを盾にして、炎系魔法もしくは風系魔法を近づく敵に浴びせかけて倒す。味方チームに隣接してきたら、ドラゴンのブレスで眠らせるなりマヒさせるなりするといい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ５　Ｂ：タイプ６

BATTLE-2

ブリガンテス城南



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

マーシーレイン(7)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ウィザード	17	水	C	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	マジックシード	アシッドレイン	*	*	35
2	ニンジャ	17	水	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	62
3	ニンジャ	17	大地	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	28
4	ニンジャ	17	水	N	マドゥ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	41
5	ヴァルキリー	17	水	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	49
6	ヴァルキリー	17	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	56
7	ウィッチ	17	水	C	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	レザーハット	スロウムーブ	マーシーレイン	*	23
8	クレリック	17	水	N	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	レザーハット	クリアランス	ヒーリング	*	63
9	ゴーレム	17	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	58
10	ゴーレム	17	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	57

［敵リーダーを倒せ］東雲のカークリノーラス

城門へと続く道はジグザグになっているため、城門までは見た目以上のATを要求される。この道を正直に進んで行っては、敵の投射攻撃と魔法攻撃の餌食になるだけ。西側の崖から回り込んだ方が被害が少なくすむ。近づいてくるくるニンジャに攻撃を与えながら西へ進路を取ろう。殿を努めるのはドラゴンが適役だろう。

敵ユニットで注意すべきは、グレートボウを装備する2体のヴァルキリーだ。まずはこれらを倒すためにカノープスが囮になる。一気に13ステップ位までの高台に飛び上がらせるのだ。少なくとも1体のヴァルキリーは、カノープスにつられて飛び出してくる。敵リーダーのアシッドレインに襲われることもあるが、万一カノープスが力尽きたとしても、プリーストのリザレクションで復活させればいい。

敵リーダーが所持しているアシッドレインを使うために必要なMPは38。このMPを確保するために、敵リーダーは最高2ターンをなにもせずに過ごすことになる。カノープスの他にもう1体飛行ユニットがいれば、飛行ユニット2体で一気にこのノンビリした魔法使いを倒してしまうこともできる。

もしくはこの長い待機時間ゆえ、リーダーを無視して他の敵ユニットを全滅させ、カードや財宝を集めまくる、という戦術も実行できる。

☆埋もれた財宝……A：タイプ5　B：タイプ6

BATTLE-3

ブリガンテス城西

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

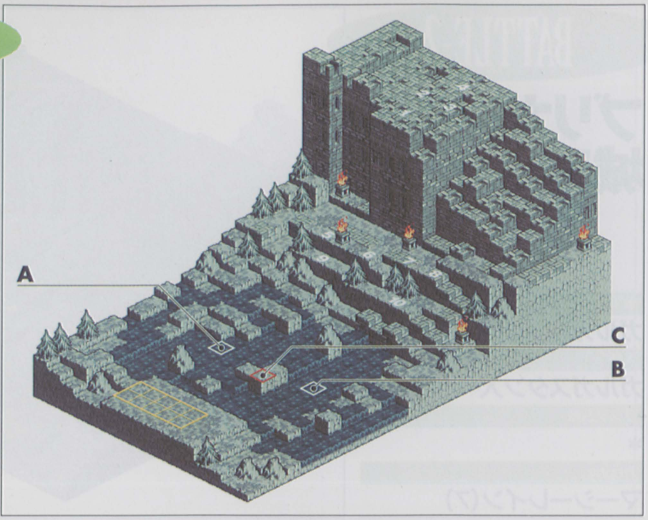
不明

ランダム敵

＊

Trophy

マーシーレイン(9)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ホークマン	17	風	C	バルダーソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	39
2	ホークマン	17	風	N	バルダーソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	56
3	ホークマン	17	風	C	バルダーソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	32
4	ホークマン	17	風	C	バルダーソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	45
5	リザードマン	17	水	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	48
6	リザードマン	17	水	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	28
7	リザードマン	17	水	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	27
8	リザードマン	17	水	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	53
9	オクトパス	17	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	21
10	オクトパス	17	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	19

［敵リーダーを倒せ］焦香のビンガム

敵チームは対岸の城壁前と上に陣取る。対岸との間には川パネルがあるため、城まで移動するにはマップ南北の飛び石を飛び跳ねていかねばならない。しかし攻略上、この川を渡る必要はない。敵ユニットのほうから近づいてきてくれるからだ。しかも、おあつらえむきに水中移動ができるリザードマンが4体。水中に入ると攻撃力と防御力が極端に落ちるにも関らずである。投射武器や攻撃魔法を使う味方ユニットをチームに大勢参加させ、移動コストにより行軍の遅い彼らを迎え撃つ。彼らはこちら岸にたどり着くことなく、水中にて死を迎えるだろう。スタンスローターなどの補助魔法を使用するとなお確実。ただ、水中にいてこそ能力を発揮するオクトパスは、こちら岸に上がってくるまで放っておいてかまわない。

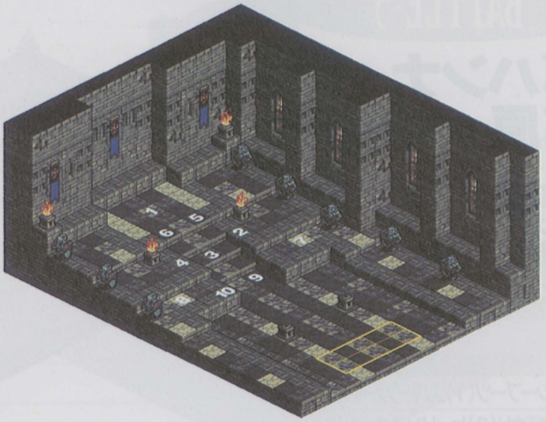
よって、待ち伏せる作戦を取ると有効だ。雪原パネルをファイアストームやファイアブレスなどで熱して地肌パネルにし、地形効果を最大限に活用する工夫も試みたい。またオクトパス来襲に備え、川パネルと隣接した場所にて待機することのないよう心掛けたい。

さて、城壁上という絶好のポジションを捨てて進軍してくるビンガム率いるホークマン軍団であるが、直接攻撃用武器しか持っておらず、なるほど接近してくる理由もうなずける。ホークマンを攻撃するときは、必ず敵ユニットの名前を調べたい。リーダーのビンガムを間違って先に倒してしまわないための有効な手段である。

☆埋もれた財宝……A：タイプ13　B：タイプ5　C：タイプ6

BATTLE-4

ブリガンテス城城内



敵軍所属
ガルガスタン王国

人種
ガルガスタン人

ランダム敵
＊

Trophy
＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	18	水	L	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バトルブーツ	＊	＊	＊	75
2	バーサーカー	17	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	31
3	バーサーカー	17	大地	N	バルダーボウ	レザーハット	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	55
4	バーサーカー	17	大地	C	バルダーソード	バルダーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	30
5	エクソシスト	18	水	L	シブレの杖	ローブ	レザーハット	知性の指輪	ライトニングボウ	ヒーリング	＊	74
6	セイレーン	18	大地	L	シブレの杖	ローブ	レザーハット	知性の指輪	アシッドクラウド	＊	＊	69
7	ウィッチ	18	水	N	シブレの杖	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	スロウムーブ	チャーム	＊	46
8	ウィッチ	18	水	C	シブレの杖	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	クイックムーブ	ポイズンクラウド	＊	21
9	アースドラゴン	17	大地	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	48
10	アースドラゴン	17	大地	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	58
◎	ドラグーン	18	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	60

[敵リーダーを倒せ] 無念のディダーロ

カオスルートでは騎士ザエボスが守備する超難関マップであるここブリガンテス城城内も、こちらロウルートではそれほど難しくはない。騎士ザエボスはコリタニ城を守備しており、代わりにこの城を守っているのはディダーロという名のナイトである。

敵チームの回復ユニットはエクソシストただ1体。直接攻撃用武器を装備したバーサーカーはWTが遅く、バルダーボウを装備している1体も命中精度が非常に低い。これではディダーロも、まさしく無念であろう。

デニムらアタックチーム全員を東に移動させ、迎撃態勢を整わせる。敵エクソシストと対角の位置になるため、ダメージを与えた敵ユニットのHP回復を遅らせることになるだろう。敵ユニットでまず倒すべきなのは2体のウィッチ。手前のチャームを所持している方を優先したい。このマップで怖いのは、敵ユニットからの攻撃よりも混乱した味方ユニットからの一撃だったりするからだ。ディダーロは突進してくるので、早々に倒すことも可能だ。

敵ユニットを全滅させたいのなら、スタンスローターなど補助魔法を使う。動きを止めてしまえば、カードやトレジャーの収集も容易に行えるだろう。

(表中の◎……ジュヌーン。戦闘後のイベントで、選択肢2を選択すると仲間になる)

BATTLE-5

バハンナ高原

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

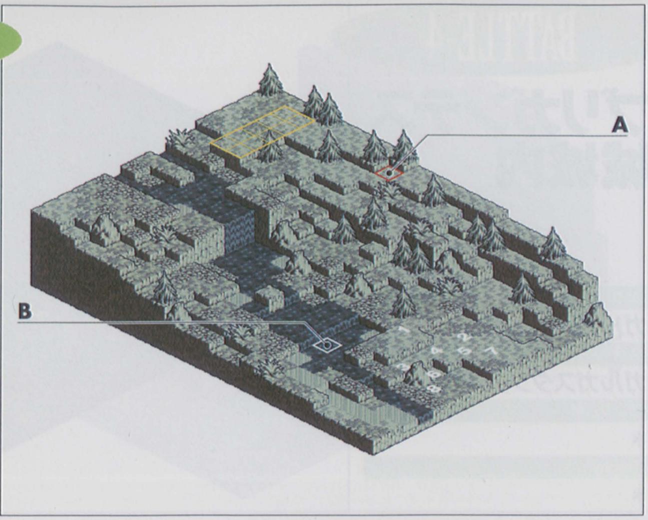
ウォルスタ人、ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

グリーシーブーツ(1)スパークガード(2)
ペトロクラウド(3)ヒーリングオール(3)
火喰い鳥の羽(5、6)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ニンジャ	18	水	C	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	大地のオーブ	アイスブラスト	ナイトメア	＊	43
2	ニンジャ	18	水	C	バルダーダガー	バルダーダガー	チェインメイル	キュアシード	ファイアストーム	＊	＊	15
3	ニンジャ	18	風	N	バルダーダガー	バルダーダガー	チェインメイル	キュアシード	サンダーフレア	＊	＊	54
4	プリースト	18	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	ライトニングボウ	クリアランス	ヒーリングオール	58
5	ホークマン	18	風	C	ボウガン	火喰い鳥の羽	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	14
6	ホークマン	18	水	N	ボウガン	火喰い鳥の羽	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	62
7	グリフォン	18	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	74
8	グリフォン	18	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	45

［敵リーダーを倒せ］枯色のカムラット

カムラットは戦闘開始前の会話で、自らのチームを「補給部隊」と呼ぶ。なるほど、グリフォンを除いてこのマップに登場する敵ユニットは、必ず何等かの貴重品＝トロフィーを落とす。今回の戦闘の真の目的は、カムラットを倒す前に、これらのトロフィーすべてを奪取することである。

数あるトロフィーの中で、絶対に取りこぼしてはならないのがペトロクラウドだ。ペトロクラウドは最大13パネルの効果範囲を持つ大地系石化魔法である。このペトロクラウドで敵ユニットを石化させ、行動不能になったところを叩くという戦略は、これ以後の基本戦略となっていく。

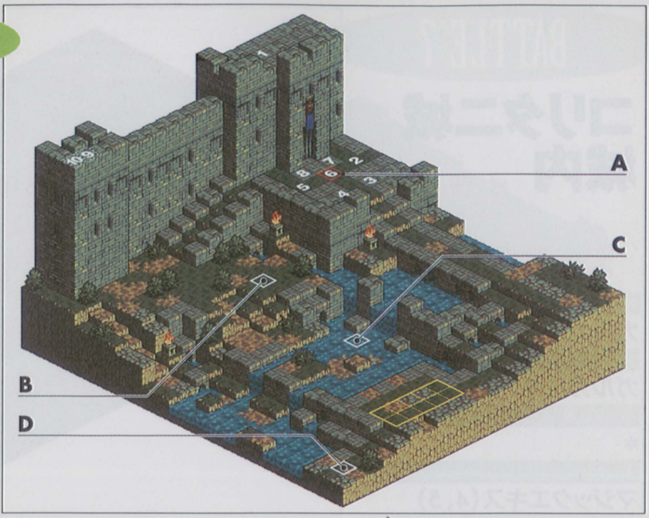
今回の戦局だが、高台に初期配備されたデニム軍が圧倒的に有利。敵チームは移動能力に優れたユニットを中心に構成されているが、投射武器や攻撃魔法を使えるユニットがいれば、こちらに到達する前に倒してしまうこともできる。ただ距離を取った戦略で問題となるのは、落ちているトロフィーの上に敵ユニットが乗ってしまう危険性が高いこと。取られたトロフィーは戻ってこない。そのため敵が分散するように、こちら側は攻撃陣を中央、東、西に分けて待ち受ける。西端は滝の上に、中央は階段状の坂のやや上に、東は針葉樹の影に分ける。中央を進むのは、移動力に難のあるクレリック、ウィザード、ドラゴンなどがいいだろう。東は飛行系ユニットかニンジャに限定する。

敵リーダーは、1ターン目でいきなり大地のオーブを使ってくる。だが使用者のVITが高くないためか、デニム軍は被害をそれほど受けない。よって回復系ユニットは2体いれば十分。敵ホークマンはボウガンを装備。さらに敵グリフォンは、いよいよウィンドショットを使えるようになっている。どちらの攻撃も高い場所に届くが、その弾道は直線的である。防御力の低い味方ユニットは、障害物の影に配置するといいだろう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ6　B：タイプ5

BATTLE-6

コリタニ城 城門前



敵軍所属
ガルガスタン王国

人種
ガルガスタン人

ランダム敵
＊

Trophy
アクアハンマー(4)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ホークマン	19	風	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	56
2	バーサーカー	18	風	N	スレンダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	45
3	バーサーカー	18	炎	C	スレンダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	26
4	バーサーカー	18	炎	C	アクアハンマー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	27
5	バーサーカー	18	風	N	ボウガン	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	64
6	ウィザード	19	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	知性の指輪	ファイアストーム	ワードオブペイン	＊	17
7	ウィッチ	18	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	知性の指輪	スタンスローター	＊	＊	50
8	クレリック	18	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックシード	知性の指輪	クリアランス	ヒーリング	ヒーリングプラス	49
9	ホークマン	19	風	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	84
10	ホークマン	19	風	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	95

［敵リーダーを倒せ］ 勇躍のオルゲウ

前回の戦闘で入手したペトロクラウドを誰に持たせているだろうか。できるだけＷＴの早いユニットに持たせるようにしたい。ニンジャからクラスチェンジしたソードマスターかウォーロック。あるいはアーチャーからクラスチェンジしたウィッチが適当だろう。いずれ仲間となるハボリムに持たせるのが最適なのだが……。ともかく、現時点では以上の３クラスだけがペトロクラウドを装備できる。

このマップに到達した頃のアタックチームの平均レベルは18～20といったところだろうか。このレベルでは、いかにニンジャとして訓練されたユニットでもDEXとAGIの数値はたかがしれている。そのため、まだペトロクラウドの成功率はあまり高くない。ペトロクラウドに期待しすぎていては、逆に危険を招く恐れもある。猪突猛進のバーサーカーを相手に使うぐらいにとどめておきたい。

マップ攻略に移る。チーム全員を東の橋方面へ移動させる。西城壁上にいるホークマン２体は、東の橋近くまで移動してくるのに４ターン以上かかる。しかも自分のポジションよりも高い位置にいるユニットには、その手に持ったバルダーボウの威力を試すことをしない。

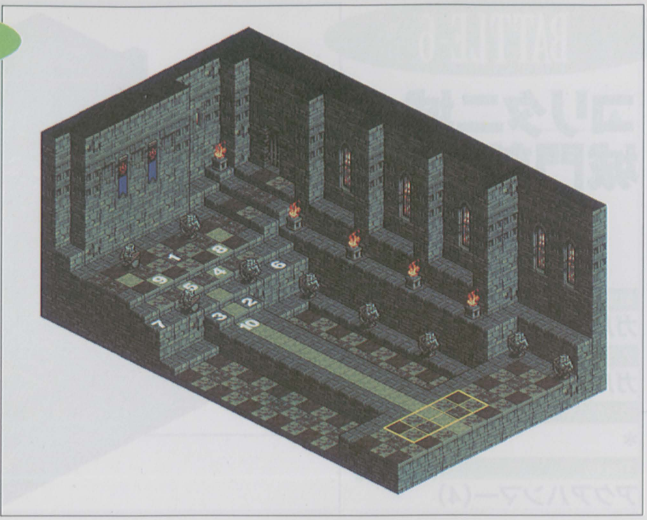
城門前の本隊は、脇目もふらずに橋を渡ってくる。最初に近づいてくるのは、ＷＴの速いウィザード。相手が攻撃してくる前に投射攻撃や魔法攻撃で片付けたい。後方支援のクレリックもやっかいなユニットだ。クレリックを倒すには、カノープスを川の中にポツンと立っている柱まで飛ばし、そこから投射武器でクレリック、さらにはウィッチも倒してしまうといい。後詰めとしてアーチャーかホークマンをつけると完璧だ。

なお次のマップである城内とは連続戦闘になっているので、手傷を負ったユニットのＨＰ回復を済ませてから、敵リーダーにとどめを刺すよう心掛けたい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ14　Ｂ：タイプ５　Ｃ：タイプ５　Ｄ：タイプ５

BATTLE-7

コリタニ城 城内



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

マジックエキス（4、5）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テラーナイト	19	炎	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	51
2	テラーナイト	19	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	28
3	テラーナイト	19	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	18
4	セイレーン	19	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	クラッグプレス	ナイトメア	＊	47
5	ウィッチ	19	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	チャーム	スタンスローター	＊	59
6	ヴァルキリー	19	大地	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	78
7	ヴァルキリー	19	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	84
8	クレリック	19	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	69
9	プリースト	19	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	ライトニングボウ	ヒーリングオール	＊	82
10	ブラックドラゴン	19	大地	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	30

［敵リーダーを倒せ］黄土のグアチャロ

狭い通路上で戦闘が展開する。通路と左右の低地には3ステップの段差があり、一度低地に下りてから再度上ってこれるのは、ニンジャと飛行ユニットのみ。あげくに敵の投射武器のいい標的にされてしまう。東西わずか3ブロックの通路上でしか、ほとんどのユニットは戦えない。例外なのが飛行ユニット。東の壁沿いの松明周辺からの投射攻撃は、思いのほか有効である。

一直線に突進してくる敵リーダーを、集中攻撃で倒してしまうのが手っ取り早い。ただしこれには条件がある。攻撃は敵テラーナイトから3ブロック以上離れた場所から投射攻撃か攻撃魔法で行うこと。テラーナイトの周囲3パネル内にいると、テラーナイトの特殊効果により、攻撃力が低下させられてしまうからだ。また速攻で決めるのであれば、ATの順番にも注意したい。敵リーダーを攻撃している途中で敵回復系ユニットにATが回ってしまっては攻撃した意味がない。

確実に1体ずつ倒していく場合は、ペトロクラウドを使用する。何体を石化できたかにもよるが、これが成功すれば難度は格段に下がる。ペトロクラウドで敵ユニットを石化したら、まずはクリアランスを持つクレリックを倒したい。次にチャームを持つウィッチ。密集戦でチャームをかけられては目も当てられない。なお、通路を移動するときは、ユニット3体を平行に並べて移動するように。1体だけが飛び出したり、引っ込んだりしていると、そこから集中攻撃を受ける可能性がある。

敵リーダーのグアチャロと、ブリガンテス城で新たに仲間となったジュヌーンは因縁浅からぬ間柄。アタックチームにジュヌーンを参加させていれば、会話イベントが発生する。大事なのはこの会話を聞くことではなく、この会話イベントを発生させておくことにある。イベントを発生させておくと、最終章にて龍使いオクシオーヌが仲間になるばかりか、エンディングにまで影響を及ぼす。

BATTLE-8

スウォンジーの森

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

バクラム人

ウォルスタ人

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

チャーム(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ソーサーラー	20	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サンダーフレア	クイックムーブ	チャーム	75
2	ビーストテイマー	20	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	52
3	ビーストテイマー	20	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	38
4	クレリック	20	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クリアランス	ヒーリングプラス	*	89
5	リザードマン	19	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	12
6	リザードマン	19	水	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	48
7	リザードマン	19	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	23
8	リザードマン	19	水	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	68
9	グリフォン	19	風	L	*	*	*	*	*	*	*	79
10	グリフォン	19	水	N	*	*	*	*	*	*	*	45

[敵リーダーを倒せ] 秘色のブルタコス

シナリオ上でこのマップを使用するのは、今回のただ1回である。しかも、ボルドュー湖畔とどちらを通過してもよく、絶対に通らねばならない場所にはならない。このくらい軽視されているマップは他にない。

さほど戦場に向くとは思われない森、というよりは湿地帯である。マップに高低差はあまりない。アタックチームは小高くなっている丘付近に初期配置されるため、できる限りここから動かずに戦う。

最初に倒しておきたい敵ユニットはクレリック。効果範囲13ブロックにも及ぶヒーリングプラスは、こちらのやる気をなえるさせるほどの効果がある。早めに倒したいところだが、彼女は常に後方支援の立場をとり、なかなか接近してこない。そのためこちらは高台にいる地形の利を活かし、射程範囲外への投射攻撃で活路を開く。敵チームの攻撃陣で脅威なのは、ビーストテイマーの周囲3パネル内にいるグリフォンだ。湿地にも関らず豊富な移動力と、なぜか非常に高い命中率を誇るウィンドショット。そんなグリフォンにはペトロクラウドが有効。クレリックに治癒されてしまうことも考え、マジックシードなどで術者のMPを補充する準備も整えておきたい。

今回の戦闘では重要なアイテムを落とすユニットもいないので、敵リーダーが射程に入ったら、遠距離攻撃で一気にカタをつけてもいいだろう。チャームを使われると、味方のHP回復に手いっぱいとなり、その挙げ句に多大なる被害を受ける危険がある。

☆埋もれた財宝……A:タイプ5　B:タイプ6

BATTLE-9

ボルドュー湖畔

敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

バクラム人

ウォルスタ人

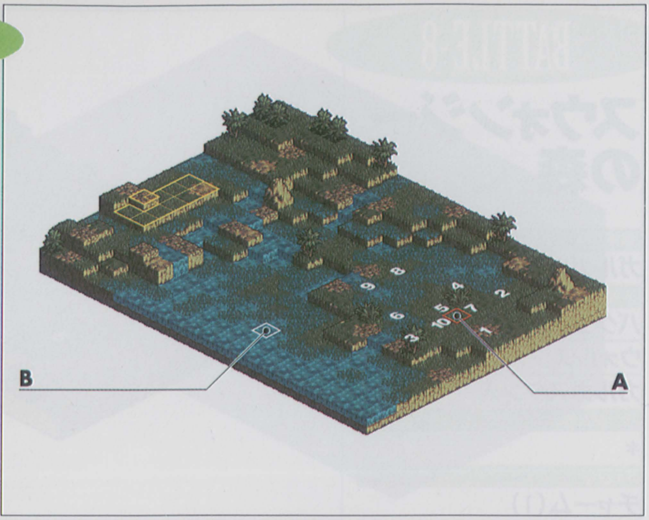
ガルガスタン人

ランダム敵

11〜13

Trophy

*



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	サモナー	20	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	アシッドクラウド	*	ポイズンクラウド	75
2	ホークマン	20	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	54
3	ホークマン	20	大地	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	69
4	リザードマン	19	炎	N	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	47
5	リザードマン	19	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
6	リザードマン	19	炎	L	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	82
7	グレムリン	19	大地	C	ボウガン	バルダーシールド	バルダーアーマー	知性の指輪	*	*	*	19
8	スケルトン	19	炎	C	ハルトハンマー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	16
9	スケルトン	19	大地	C	マドゥ	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	27
10	ゴースト	19	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	ナイトメア	*	30
11	スケルトン	19	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	25
12	グレムリン	19	炎	C	ボウガン	バルダーダガー	バルダーアーマー	知性の指輪	*	*	*	16
13	ゴースト	19	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アシッドクラウド	ナイトメア	*	27

[敵リーダーを倒せ] 木賊のミュンツァー

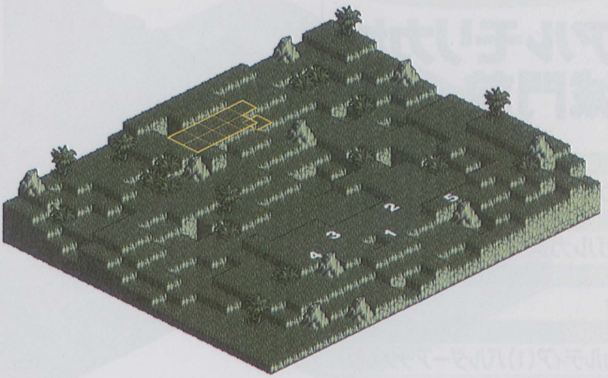
サモナーであるミュンツァーは、サモンダークネスで何度もゴブリン、スケルトン、ゴーストを召喚する。アンデッド対策としてイクソシズムを使えるエクソシストを参加させる。もっとも、エクソシストさえいればこのマップはさほど難しくない。また、アンデッドを何体も倒すことによって、MVPを獲得することも可能性だ。

初期配置がやや高台に位置することと、手前に広がる川パネルの地形効果を活かす。近づいてきたアンデッド系ユニットにはイクソシズムを使い、そのほかの敵ユニットには投射攻撃と攻撃魔法を仕掛ける。これで肉弾戦をほとんど行うこともなく敵の大半を片付けることができる。残った敵リーダーをすぐに倒してはいけない。サモンダークネスで糧となるアンデッド系ユニットを召喚し続けてくれるのだから。

☆埋もれた財宝……A：タイプ3　B：タイプ2

BATTLE-10

タインマウスの丘



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	20	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	54
2	グリフォン	20	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	84
3	グリフォン	20	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	92
4	コカトリス	20	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	72
5	コカトリス	20	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	74

［敵リーダーを倒せ］ 我執のガンプ

人に信じられず、人を信じないガンプ。その傾向はますます強まったようで、敵チームには亜人間系ユニットすら姿を見せないようになった。前回の登場に引き続き、オブダとベルダのグリフォンコンビ。それに加え、バンガとサンガと名付けられた２体のコカトリスが登場する。

敵ユニットの総数が５体であることに油断をしてはいけない。最初のターンでチームを初期配備された位置よりも後退させ、さらに高いブロックへと移動する。ここで待機していれば、ただでさえ命中率の低いガンプの投射攻撃に襲われることはない。

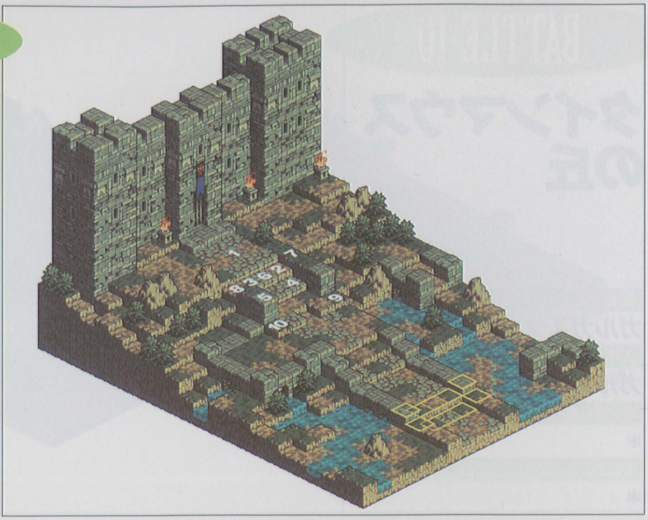
オブダとベルダのグリフォンコンビには用心したい。強力なウィンドショットをデニムに集中してくる。デニムのＨＰ確保、それとコカトリスコンビのペトロブレス対策のためにも、回復系ユニットを３体はチームに参加させておく。グリフォンとコカトリス両コンビに、石化魔法ペトロクラウドはほぼ無効。補助魔法の使用は控え、攻撃魔法でダメージを与えていく。

グリフォンとコカトリスを倒すと、そのたびにガンプのＨＰは50ずつ回復する。科学的に説明のできない不思議な現象を目の当たりにすることになるのだが、ここは許すとする。そのためガンプには、グリフォンとコカトリスを倒してから攻撃を仕掛けるようにしたい。ガンプはＨＰが50以下になると、またもや退却する。彼が次に登場するのは、最終章の後半になってからのことである。

☆埋もれた財宝……Ｐ85参照

BATTLE-11

アルモリカ城城門前



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

カルディア(1)バルダーアックス(2)
バルダークラブ(3)マジックペースト(6)
ツインクロスボウ(8)光のオーブ(10)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	セイレーン	21	大地	L	カルディア	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	アシッドクラウド	ワードオブペイン	*	80
2	バーサーカー	21	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	31
3	バーサーカー	21	大地	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	59
4	テラーナイト	20	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	27
5	テラーナイト	20	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーヘルム	バルダーヘルム	*	*	*	24
6	ウィッチ	21	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	スタンスローター	ペトロクラウド	*	26
7	アーチャー	21	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	48
8	アーチャー	21	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	63
9	アースドラゴン	20	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	57
10	ブラックドラゴン	20	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	19

[敵リーダーを倒せ]障碍のジルドア

またもや乗っ取られたアルモリカ城を奪回するために戻ってきた。それはいいとして、ロウルートではどうしてこうも簡単に自国の居城が奪われてしまうのだろうか。内通者でもいて、敵が進入しやすいように導いているのか、などといういらぬ心配までしてしまう。

ウィッチが所持するスタンスローターが怖い。彼女がこちらの攻撃範囲内に侵入してきたら、すぐに集中攻撃をかけて倒したい。敵チームに回復系ユニットがいないのは助かる。ＨＰを回復できないことはもちろん、ペトロクラウドで石化されたユニットを治癒する手段も持たない。

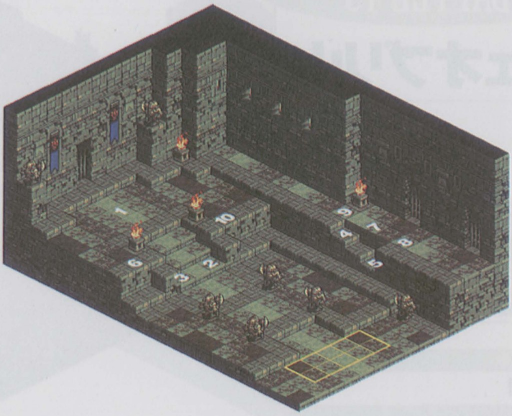
敵リーダーを一気に倒すこともできるが、このマップにはトロフィーを落とす敵ユニットが大勢いる。ぜひすべて奪取したい。さらに戦闘が連続する城攻めなので、味方のＨＰも十分に回復させてからクリアし、次回の戦闘に流れ込むのが美しい。まず地上部隊を東側へ移動させる。中央の通路を降りて足場の悪い場所を進むことになるが、密集して配置されている敵からの集中攻撃を受けることなく、容易に敵チームの裏に回り込むことができる。一方カノープスら飛行ユニットは、地上部隊よりもひと足先に裏を取り、２体のアーチャーを倒しておく。

ブラックドラゴンのトキシックブレスには、チャームの追加効果がある。攻撃力の高い味方ユニットは、ブラックドラゴンに背後から攻撃されぬよう注意したい。

☆埋もれた財宝……Ｐ88参照

BATTLE-12

アルモリカ城城内



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

ファフニール(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	22	風	L	ファフニール	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	84
2	ナイト	21	水	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	75
3	ナイト	21	風	L	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バルダーシールド	＊	＊	＊	84
4	ナイト	21	水	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	96
5	ナイト	21	風	L	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	83
6	ウィザード	21	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	54
7	ウィッチ	21	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	スロウムーブ	マーシーレイン	＊	48
8	ヴァルキリー	21	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	アシッドレイン	＊	＊	68
9	ヴァルキリー	21	風	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	サンダーフレア	＊	＊	70
10	クレリック	21	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	86
◎	ホワイトナイト	21	＊	L	デゼールブレード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーヘルム	＊	＊	＊	85
◎	ホワイトナイト	21	＊	L	イセベルグ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ビビッドリング	＊	＊	＊	85
◎	ウォリアー	21	＊	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーヘルム	＊	＊	＊	65
◎	ナイト	21	風	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーヘルム	＊	＊	＊	54
◎	エクソシスト	21	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	76
◎	プリースト	21	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	ライトニングボウ	ヒーリング	ヒーリングオール	88

［敵リーダーを倒せ］ 騎士ザエボス

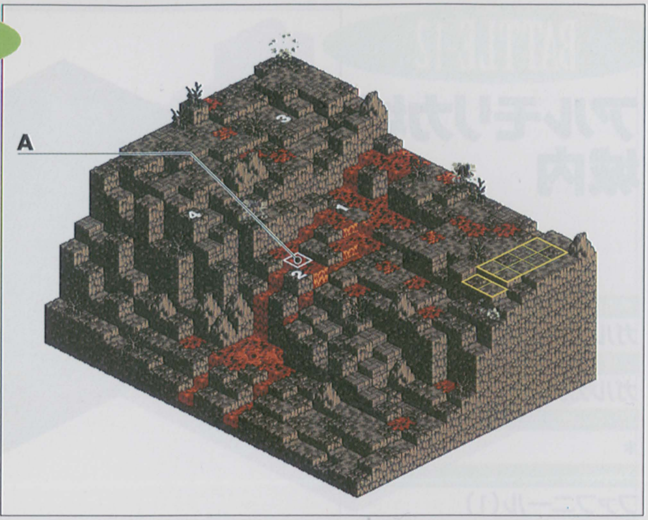
シナリオ上ではバルバトス枢機卿派残党の党首としての役回りを素早くこなすザエボス。だが戦闘でも素早いかというとそうでもなく、WTはいまいち。ザエボスはその遅さが災いし、果敢に突進してくるものの、こちらのユニットに接触する前に遠距離攻撃で倒される。ただし、これを可能にするためには、投射攻撃や魔法攻撃が使えるユニットを中心とした編成をしていることが重要だ。

遠距離攻撃を不得意とするチームしか編成できない場合は、東側の階段から高台に移動する。階段付近に配置された敵ユニット5体にはペトロクラウドを使用。そうして高台に陣取れば、残りの敵ユニットを個々に攻撃できる。

★ザエボス（ナイト・レベル22）
HP：284　MP：52　WT：504
直接攻撃力：290　投射攻撃力：256　魔法攻撃力：207
物理防御力：290　投射防御力：256
STR：171　VIT：130　INT：132　MEN：150
AGI：142　DEX：170　LUK：55　MOVE：5
（表中の◎……上からミルディン、ギルダス、ヴァイス、ペイトン、ベイレヴラ、アプサラ）

BATTLE-13

ウェオブリ山



敵軍所属

不明

人種

不明

ランダム敵

5〜11

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	レッドドラゴン	22	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	45
2	レッドドラゴン	22	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	62
3	グリフォン	22	風	C	*	*	*	*	*	*	*	31
4	グリフォン	22	風	N	*	*	*	*	*	*	*	33
5	リザードマン	22	炎	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	ビビッドリング	スパークガード	*	*	*	21
6	リザードマン	22	風	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	知性の指輪	スパークガード	*	*	*	57
7	ホークマン	22	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	レザーハット	スパークガード	*	*	*	64
8	フェアリー	22	風	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	12
9	ホークマン	22	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	スパークガード	*	*	*	35
10	ホークマン	22	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	スパークガード	*	*	*	49
11	グレムリン	22	炎	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	22

[敵を殲滅せよ]

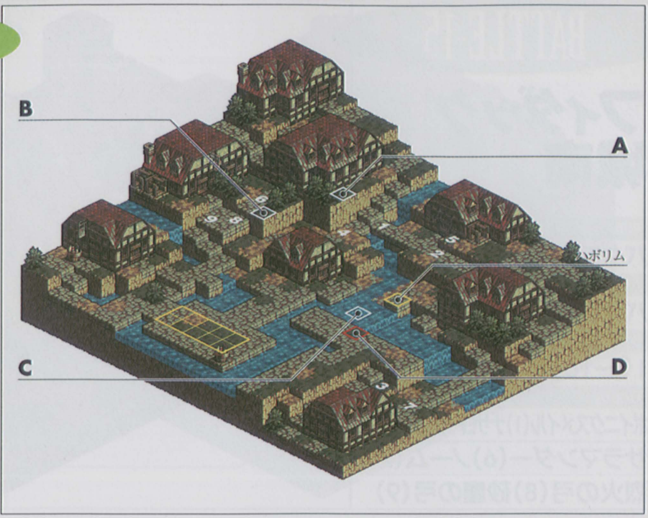
敵ユニットとしては初登場となるフェアリー。グレムリンもサモンダークネスで召喚されたものを除けば初登場となる。フェアリーとグレムリンは、待機中であっても空中に浮いているため、溶岩パネルの上で行動を終了することができるという特殊なユニットだ。そのため今回のような火山マップでは、移動力の面において非常に優れていると言える。攻撃力も侮れない。特にツインクロスボウを装備したフェアリーから攻撃を受けると、100を超えるダメージを覚悟しなくてはならない。弱点は防御力が極端に低いこと。近づいたところを投射攻撃や攻撃魔法で倒してしまいたい。だが敵もさるもの、彼女らは150を超えるAGIとMENを誇る。こちらもAGIの数値に優れたユニットでないと、なかなか命中しないだろう。

戦術は、初期配置された高台から下りないこと。この東南の高台に、ドラゴンとリザードマンは登ってこれないのである。回り込めば登れるはずなのだが……。そのため飛行ユニットをすべて倒してから、鈍歩ユニットへの攻撃を開始するといい。また、このマップに登場する敵ユニットの属性は、風と炎のみ。大地と水に属する魔法が効果を発揮するだろう。移動コストがかかるマップなので、味方ユニットを孤立させると救済が難しい。よって、直接攻撃を得意とするユニットにはあまり活躍の場がない。

☆埋もれた財宝……A：タイプ6(スパークガードを装備しているユニットのみ獲得可能)

BATTLE-14

古都ライム



敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン
バクラム・ヴァレリア国

人種

ローディス人、バクラム人

ランダム敵

＊

Trophy

ラプチャローズ(1)グリーシーブーツ(2)
ワープシューズ(3)サンダーバード(4)
フェンリル(7)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルコマンド	23	大地	L	ラプチャーローズ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	＊	100
2	ナイト	22	風	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	グリーシーブーツ	＊	＊	＊	51
3	テラーナイト	22	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	27
4	ウィザード	22	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サンダーバード	＊	＊	16
5	アーチャー	22	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	49
6	ドラゴンテイマー	22	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ナイトメア	＊	＊	57
7	セイレーン	22	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	フェンリル	＊	＊	46
8	サンダードラゴン	22	風	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	47
9	ブラックドラゴン	22	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	14
◎	ソードマスター	22	炎	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	45

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士オズマ

剣聖ハボリムを救出するマップ。まずはハボリムとＷＴが早い敵ユニットを紹介する。

ハボリム(LV22)：452　オズマ(LV23)：447
ウィザード(LV21)：448　アーチャー(LV21)：462
セイレーン(LV21)：459

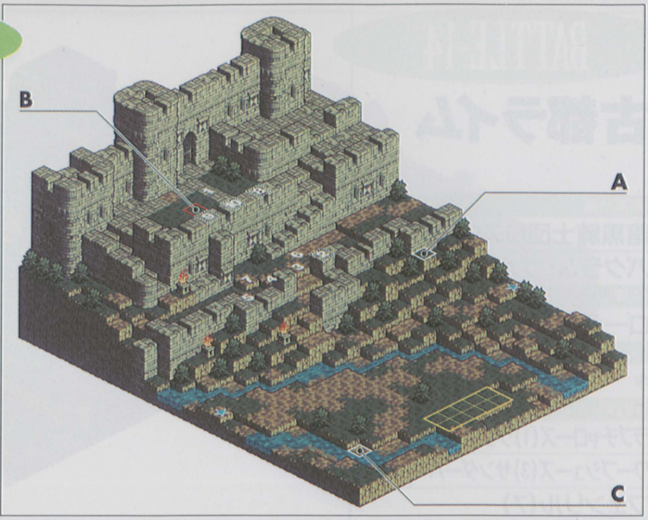
こちらもＷＴが早いユニットでチームを編成する。アルモリカ城攻略後に仲間になったミルディンとギルダス、それにカノープスも外せない。戦闘が開始されたら、一直線にハボリムに接近しよう。目的はハボリムの付近にいる敵ユニットを倒すことだが、すべて倒してしまうと、ハボリムはオズマに攻撃を仕掛ける。ハボリムには最短距離にいる敵ユニットを攻撃するという習性があるからだ。またハボリムに攻撃が集中した場合のことも考え、救出部隊にはＨＰ回復アイテムを装備させておくのもいい。

すべてのユニットをハボリムの救出に急行させたいところだが、そうもいかない理由がある。南に配置されている敵セイレーンが召喚魔法フェンリルを所持しているからである。ハボリムの救出が終わってから向かうと、彼女はすでにフェンリルを使用できるだけのＭＰを溜めてしまっているのである。しかもテラーナイトの護衛つき。味方ユニットを３体ほど南に回し、早々にセイレーンを倒すべき。

★オズマ（テンプルコマンド・レベル23）
ＨＰ：292　ＭＰ191ＷＴ：447
直接攻撃力：285　投射攻撃力：252　魔法攻撃力：262
物理防御力：287　投射防御力：286
STR：173　VIT：143　INT：172　MEN：172
AGI：159　DEX：158　LUK：60　MOVE：6
所持魔法：ポイズンクラウド　ペトロクラウド
（表中の◎……ハボリム。戦闘終了後、生存していれば仲間になる）
☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ14　Ｂ：タイプ14　Ｃ：タイプ６　Ｄ：タイプ７（トレーニングでは使用されないマップであるため、登場するのは今回の戦闘でのみ）

BATTLE-15

フィダック城南



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ランダム敵

11〜16

Trophy

ポイニクスメイル(1)ナサロークメイル(3)
サラマンダー(6)ノーム(7)
烈火の弓(8)砂塵の弓(9)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウィッチ	24	炎	N	バルダーメイス	ポイニクスメイル	知性の指輪	キュアペースト	スタンスローター	チャーム		74
2	ナイト	23	風	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	86
3	ナイト	23	大地	N	バルダースピア	ナサロークメイル	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	52
4	ナイト	23	水	L	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	34
5	ナイト	23	風	N	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	65
6	ウィザード	23	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サラマンダー	*	*	75
7	ウィザード	23	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ノーム	*	*	15
8	アーチャー	24	炎	C	烈火の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	36
9	アーチャー	24	大地	N	砂塵の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	44
10	クレリック	23	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バトルブーツ	クリアランス	ヒーリングプラス	*	28
11	ナイト	23	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	67
12	ナイト	23	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ビビッドリング	*	*	*	49
13	アーチャー	23	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	41
14	アーチャー	23	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	38
15	ウィザード	23	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ファイアストーム	*	*	82
16	プリースト	23	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ライトニングボウ	ヒーリング	*	66

［敵リーダーを倒せ］魔女ベスティアリ

この際敵リーダーはどうでもいいから、とにかくトロフィーを取り逃さないようにしたい。古都ライムで入手したであろうフェンリルとサンダーバード。そしてここで入手できるサラマンダーとノーム。４つの属性にそれぞれ対応した召喚魔法をすべて入手しておけば、今後の攻略が俄然楽になるからだ。アーチャー２体が装備する弓はいずれも攻撃力抜群。これもぜひ同属性のアーチャーに装備させたい。ただし今回だけは敵の装備品。この弓で攻撃をされると、150以上のＨＰが奪われることになる。

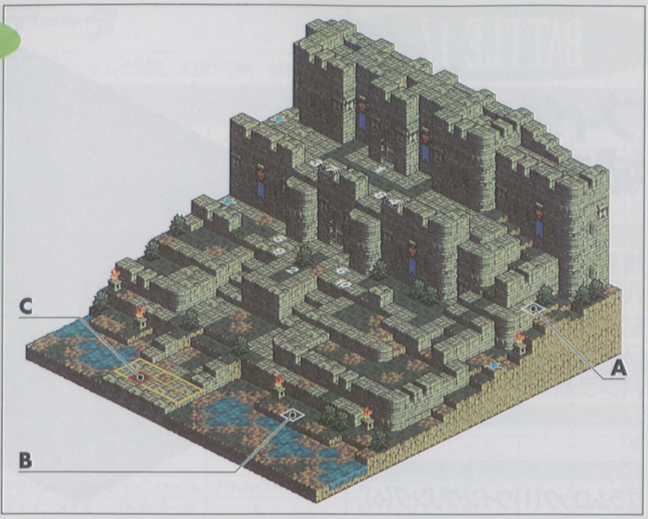
敵リーダーを倒さず、なおかつチャームの被害にも遭わずに、トロフィーを落とす敵を先に倒すためにはどうするか。マップの東側の丘に移動し、敵を誘き出す作戦が有効だ。あまりのんびり構えていると増援ユニットがマップの☆印周辺から出現してしまうが、これらは固定の敵ユニットに比べると弱いので心配はいらない。

最後に注意事項。このマップはデニムのＨＰを最高値まで回復してから終了させること。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ6　Ｂ：タイプ7　Ｃ：タイプ14

BATTLE-16

フィダック城西



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ランダム敵

11〜16

Trophy

ペレグリンメイル(1)フウェイメイル(2)

雷神の弓(3)浄土の弓(4)

サラマンダー(7)ノーム(8)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソードマスター	24	風	L	バルダーソード	バルダーソード	ペレグリンメイル	バルダーヘルム	クイックムーブ	*	*	78
2	テラーナイト	23	水	C	バルダースピア	フウェイルメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	46
3	アーチャー	23	風	N	雷神の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	51
4	アーチャー	23	水	C	凍土の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	59
5	ドラゴンテイマー	23	炎	N	バルダーソード	バルダーアーマー	ボウガン	バルダーヘルム	ファイアストーム	*	*	84
6	ドラゴンテイマー	23	大地	L	バルダーソード	バルダーアーマー	ボウガン	バルダーヘルム	クラッグプレス	*	*	62
7	ウィザード	24	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	サラマンダー	*	*	37
8	セイレーン	24	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	ノーム	*	*	69
9	ホワイトドラゴン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	62
10	ブラックドラゴン	23	水	C	*	*	*	*	*	*	*	16
11	ソルジャー	23	風	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	65
12	ソルジャー	23	水	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	75
13	アマゾネス	23	炎	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	82
14	アマゾネス	23	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	21
15	セイレーン	23	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	84
16	クレリック	23	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	*	76

[敵リーダーを倒せ] 孤高のマーキュリー

トロフィーの違いが気になるところ。召喚魔法2種はフィダック城南と同じだが、鎧2種と弓2種が異なる点に注目したい。チームの主力となっている、あるいはなるだろうユニットの属性に合ったトロフィーが獲得できるマップを選択するといいだろう。

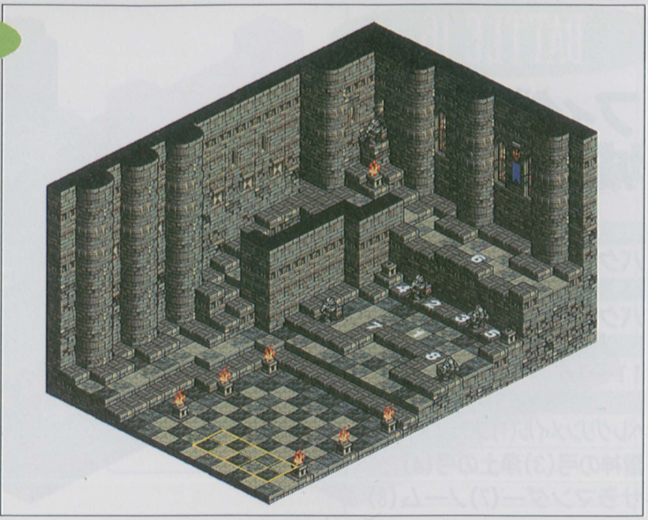
初期配置にクレリックがいないことが、このマップを楽にしている。しかも城壁の上にいる敵は、デニム軍に襲いかかるため南側の階段をわざわざ降りてくる。この間は攻撃を仕掛けてこないため、前面にいるドラゴンたちだけに攻撃を集中させたい。あまり進みすぎると、アーチャーの射程に入ってしまうので注意したい。ハボリムにペトロクラウドを持たせれば、このマップ以降も鬼神の活躍をみせてくれるはずだ。なおマップの☆印周辺からは敵の増援ユニットが出現する。だが下に降りてくるまでにかなりのターンを要するため、あまり気にする必要はない。

フィダック城南と同様、デニムのＨＰを最大値まで回復してからこのマップを終了させるようにする。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ6　Ｂ：タイプ14　Ｃ：タイプ15

BATTLE-17

フィダック城 城内



敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

バクラム・ヴァレリア国

人種

ローディス人

バクラム人

ランダム敵

＊

Trophy

グラムロック(1)ウイングリング(6)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルコマンド	24	炎	L	グラムロック	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ファイアストーム	チャーム	＊	100
2	ウィザード	24	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	29
3	ウィッチ	24	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	メルトウェポン	スタンスローター	＊	64
4	ヴァルキリー	24	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	58
5	ヴァルキリー	24	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	79
6	クレリック	24	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ウイングリング	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	72
7	テンプルナイト	24	炎	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	75
8	テンプルナイト	24	風	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	64

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士オズ

なぜデニムのＨＰをフルにしておかねばならなかったのか、その解答はここにある。なんと暗黒騎士オズとの一騎討ちが待っているのだ。レベルにもよるが、デニムを直接攻撃一辺倒で育ててきていたら、ここでは苦労させられることだろう。オズはレベル24。しかも攻撃力が300を越えている。不利な状況になることは明らかなので、デニムをニンジャにクラスチェンジする。オズと同じ移動力を確保したいからだ。また、間接攻撃が可能な投射武器と召喚魔法を必ず装備しておく。

一騎討ちが始まったら、とりあえずは北の階段を上るべし。オズよりも高い位置を確保するのだ。移動と攻撃を１ターン内に行うと、敵に２度の移動を許すことになる。それでも大丈夫なくらいの距離は確保したい。その距離を確保するまでに３ターンは要するはず。とにかく決して勝ち急がないこと。オズのHPが200以下になると一騎討ちは終了し、団体戦へともつれ込む。

〈団体戦〉

アタックチームを北に移動させる。敵よりも高い場所で戦うことの優位性は、これまでにも述べてきた攻略上の基本。この基本をここでも活用するわけだ。オズは敵チームの先頭を切って突っ込んでくる。オズを取り巻く敵ユニットたちはペトロクラウドで石化させる。短期決戦でオズを倒してしまってもいいが、そうすると後方に待機しているクレリックが持つウイングリングを入手することができない。じっと我慢しながら階段を上ろう。また階段に向かう際、最短距離を進まないと、敵ユニットに追いつかれてしまうことがある。階段を３段くらい上ったあたりで、我慢しながら敵クレリックが射程範囲に入るのを待つとしよう。

★オズ（テンプルコマンド・レベル24）

HP：313　MP175　WT：440

直接攻撃力：301　投射攻撃力：269　魔法攻撃力：242

物理防御力：310　投射防御力：306

STR：188　VIT：154　INT：146　MEN：181

AGI：166　DEX：162　LUK：55　MOVE：6

所持魔法：ファイアストーム、チャーム（所持魔法はどちらも団体戦時のみ。一騎討ちの際は、スペシャル技のブラックプリズンのみを使用してくる）

ランダム・マップ・データ

[ハバンナ高原] 1～3が固定。4～9中1体がランダムで出現。人種：不明　戦利品：賢者の果実（8、9）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ブルードラゴン	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	16
2	ホワイトドラゴン	23	水	L	*	*	*	*	*	*	*	24
3	ホワイトドラゴン	23	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	18
4	リザードマン	23	水	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	35
5	スケルトン	23	大地	C	バルダーソード	チェインメイル	バトルブーツ	タワーシールド	*	*	*	28
6	ホークマン	23	風	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	14
7	ホークマン	23	水	L	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	26
8	グレムリン	23	大地	C	グレートボウ	魔術師のローブ	ビビッドリング	知性の指輪	*	*	*	35
9	ゴースト	23	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ビビッドリング	ナイトメア	*	*	19

[タインマウスの丘] 1～4が固定。4～13中1体がランダムで出現。戦利品:キュアエキス（6）祝福の聖石（8）マジックペースト（10）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	サンダードラゴン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	72
2	サンダードラゴン	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	48
3	アースドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	68
4	アースドラゴン	23	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	36
5	バーサーカー	23	風	C	ハルトハンマー	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	24
6	バーサーカー	23	大地	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	68
7	リザードマン	23	風	L	バルダーソード	パワーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	91
8	ホークマン	23	風	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	50
9	アーチャー	23	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	*	*	*	26
10	アーチャー	23	風	C	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	34
11	ウィザード	23	風	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	67
12	ウィッチ	23	風	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	クイックムーブ	*	*	21
13	クレリック	23	大地	N	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	ヒーリングプラス	*	*	26

[ゴルボルザ高原] 1～12中4体がランダムで出現。人種:不明　戦利品:竜の巣（2）オベロンの涙（6）炎のオーブ（9）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バーサーカー	23	炎	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	16
2	バーサーカー	23	大地	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	54
3	ニンジャ	23	炎	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	火喰い鳥の羽	*	*	*	28
4	ニンジャ	23	大地	C	マドゥ	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	69
5	ヴァルキリー	23	炎	L	ボウガン	バルダーソード	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	35
6	ヴァルキリー	23	大地	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	42
7	アーチャー	23	炎	C	バルダーボウ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	37
8	アーチャー	23	大地	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	竜玉石	*	*	*	48
9	セイレーン	23	炎	L	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	*	デッドショット	サンダーフレア	*	21
10	セイレーン	23	大地	N	シブレの杖	バルダーダガー	魔術師のローブ	言霊の石	アシッドクラウド	クラッグプレス	*	19
11	ウィッチ	23	炎	N	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	知性の指輪	メルトウェポン	スタンスローター	*	65
12	ウィッチ	23	大地	C	シブレの杖	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	ポイズンクラウド	*	*	45

[ゾード湿原] 1～12中4体がランダムで出現。人種:不明　戦利品:竜の巣（3）オベロンの涙（4）賢者の果実（7）キュアペースト（8）精霊の果実（10）腐りかけた果実（12）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	23	風	C	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	51
2	リザードマン	23	炎	N	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	ビビッドリング	*	*	*	64
3	リザードマン	23	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
4	リザードマン	23	水	L	スレンダースピア	チェインメイル	レザーハット	*	*	*	*	37
5	ホークマン	23	風	N	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	48
6	ホークマン	23	炎	N	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	ビビッドリング	*	*	*	62
7	ホークマン	23	大地	L	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	81
8	ホークマン	23	水	C	バルダーボウ	チェインメイル	レザーハット	*	*	*	*	68
9	フェアリー	23	風	N	バルダーメイス	レザーアーマー	ビビッドリング	バトルブーツ	*	*	*	19
10	フェアリー	23	炎	C	バルダーメイス	レザーアーマー	ビビッドリング	*	*	*	*	45
11	フェアリー	23	大地	C	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	バトルブーツ	*	*	*	62
12	フェアリー	23	水	L	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	*	*	*	*	75

ランダム・マップ・データ

[スウォンジーの森] 1～9中4体がランダムで出現。人種:3民族混合　戦利品:龍の巣(4)オベロンの涙(5)闇のオーブ(6)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	スケルトン	23	炎	C	バルダーソード	パワーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	26
2	スケルトン	23	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	31
3	スケルトン	23	水	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	30
4	グレムリン	23	炎	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	26
5	グレムリン	23	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	13
6	グレムリン	23	水	C	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	24
7	ゴースト	23	炎	C	シブレの杖	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	35
8	ゴースト	23	大地	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	*	クラッグプレス	*	*	32
9	ゴースト	23	水	C	バルダーメイス	タワーシールド	ローブ	知性の指輪	アシッドレイン	*	*	19

[ボルドュー湖畔] 1～5までが固定。6～11中1体がランダムで出現。戦利品:オーブ<風>(6)<炎>(7)<水>(9)<光>(10)<闇>(11)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ブルードラゴン	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	40
2	ブラックドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	グリフォン	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	59
4	オクトパス	23	水	L	*	*	*	*	*	*	*	84
5	オクトパス	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	63
6	リザードマン	23	水	N	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	24
7	ホークマン	23	風	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	26
8	フェアリー	23	大地	N	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	75
9	ホークマン	23	炎	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	43
10	リザードマン	23	炎	C	ボウガン	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	16
11	リザードマン	23	炎	N	バルダーボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	26

[ウェオブリ山] 1～6中4体がランダムで出現。人種:不明

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レッドドラゴン	23	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	15
2	アースドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	34
3	ブラックドラゴン	23	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	21
4	グリフォン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	39
5	コカトリス	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	20
6	コカトリス	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	17

[マドュラ氷原] 1～6までが固定。7～9中1体がランダムで出現。人種:ガルガスタン人　戦利品:光のオーブ(1)闇のオーブ(2)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ビーストテイマー	23	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	キュアシード	*	*	*	54
2	ドラゴンテイマー	23	水	C	マドゥ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	48
3	ホワイトドラゴン	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	65
4	ホワイトドラゴン	23	水	L	*	*	*	*	*	*	*	71
5	グリフォン	23	水	L	*	*	*	*	*	*	*	66
6	グリフォン	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	46
7	バーサーカー	23	水	N	フランシスカ	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	26
8	ホークマン	23	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	72
9	セイレーン	23	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アイスブラスト	*	*	34

CHAPTER-4 攻略の前に LAW編

デニムのアライメントはロウのため、ウィザードとなって魔法攻撃で後方支援、というわけにはいかない。ホワイトナイトは魔法を使えないし、ジュヌーンはどちらかとえば肉弾戦向きのパラメータといえる。魔法が得意な固有ユニットがいない(プレザンスも属性はL!)のがこのシナリオのツライ部分といえる。第3章後半で入手した召喚魔法は、魔法と同じ属性のセイレーンかウィザードを育てて持たせるのがいいだろう。カオスシナリオにおいては、ひ弱という点でベンチウォーマー（かもしれない）のバイアンでも、ぜひ欲しいところだ。

第3章において唯一ヴァイスが仲間になるのがこのシナリオ。彼のクラスであるウォリアーはナイトとニンジャの間と考えてもらえばいい。敏捷性と意外に攻撃力も高いことから、ワープシューズを履かせて高台から投射攻撃する役目を与えたい。

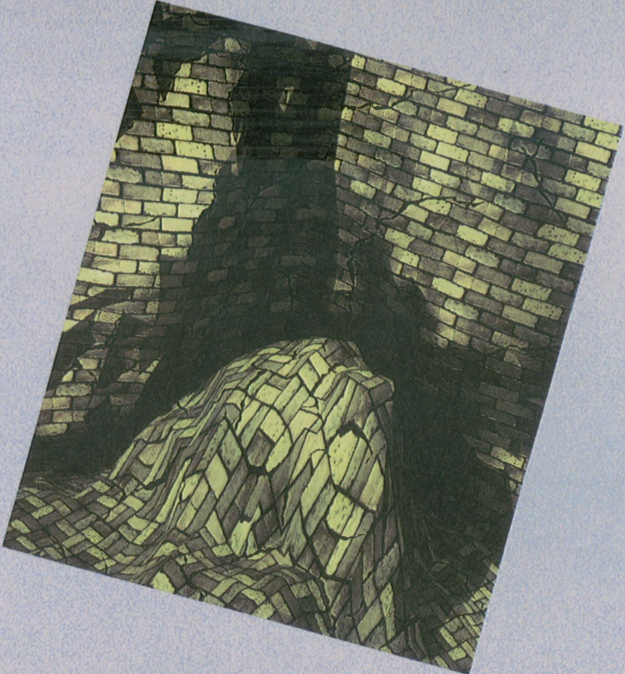
第4章に入れば序盤のブリガンテス城でオリビアが、そして特殊なイベントをクリアすればシェリーが仲間になる。このルートでは、フォリナー四姉妹のうち仲間になるのは最終的にはふたりのみだが、貴重な魔法系固有ユニットなので、必ず仲間にしておくこと。また、ジュヌーンが部隊にいて第3章で起こる所定のイベントをクリアしているなら、第4章でクロスボウ系武器のなかでは最強ともいえるセントクロスボウが入手できる。そのとき仲間になるオクシーヌは武器も魔法も得意なので、彼女に召喚魔法のひとつをまかせてもいい。ただ属性が水なのでオリビアとかちあってしまうが。

加えて第2章で傭兵ザパンを仲間にしていない人は､彼と再会するチャンスもある。魔法はからっきしだが、武器攻撃力の高さと、初期状態のLUKが59という悪運の強さも見逃せない。第4章で仲間になるなら強力なオノも入手できる。

親友との共同戦線

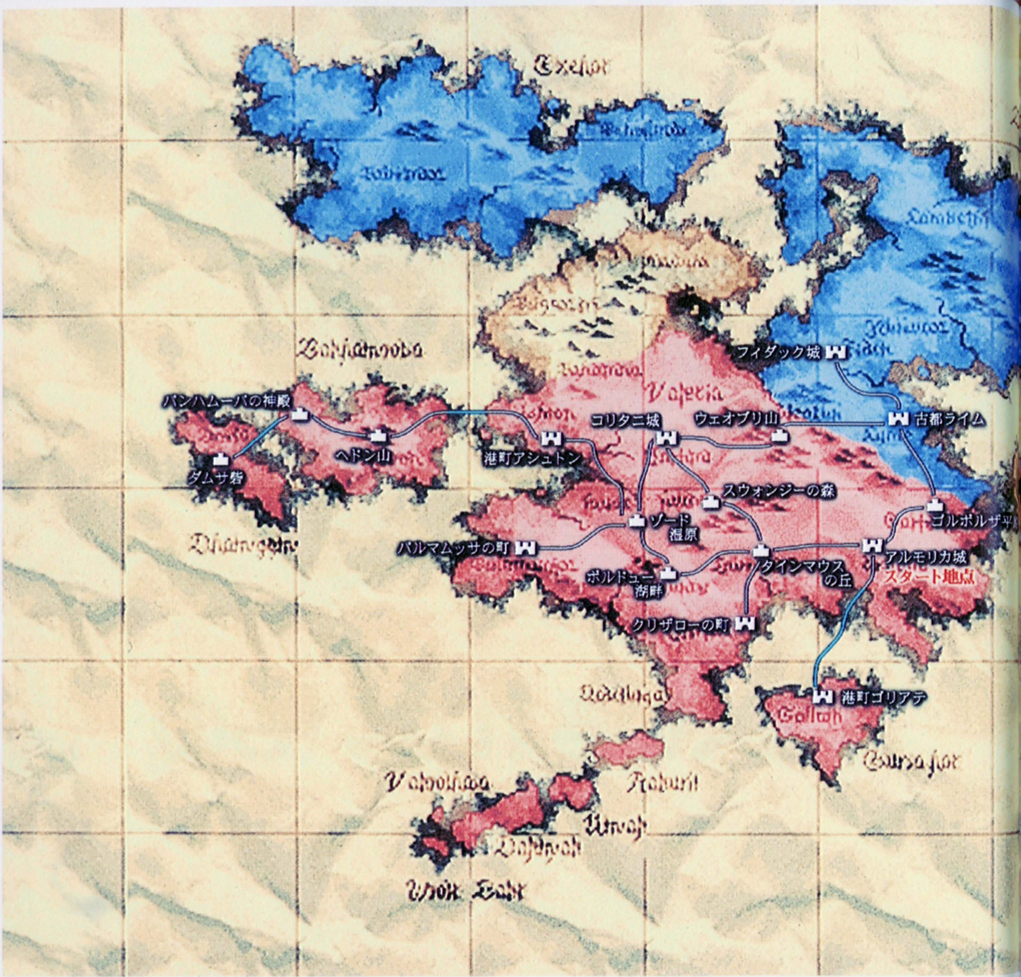
体制派と反体制派に分かれて戦っていた、かつての敵同士が唯一和解し、共に戦っていけるシナリオ。他のシナリオでヴァイスの腹黒い面ばかりを見ている人には、なんと清々しい男に見えることだろう。

バクラム軍によるライム制圧から4週間…。
激戦の末、古都ライムを占拠したバクラム軍は
その勢いに乗って南下を続けたが、
ガルガスタン軍を加えたウォルスタ解放軍は
これをくい止めることに成功した。
ゴルボルザ平原を挟んで一進一退が繰り広げられたが
両者の戦いは、次第に膠着状態に陥っていった。
バクラム軍の指導者・司祭ブランタは焦っていた。
互いの戦力は今のところ五分と五分だが、
ロンウェー公爵がガルガスタン軍を完全に掌握すると
そのバランスは崩れ、圧倒的に不利になってしまう。
頼みの綱である暗黒騎士団は再三の要請にも関らず
フィダック城に陣を構えたまま動こうとはしない。
態勢を整えきれないロンウェー公爵にとっても
動こうとしない暗黒騎士団の存在は無気味であった。
以前に交わした密約が生きているのかどうなのか…。
両陣営は共に決め手を欠いていたのである…。



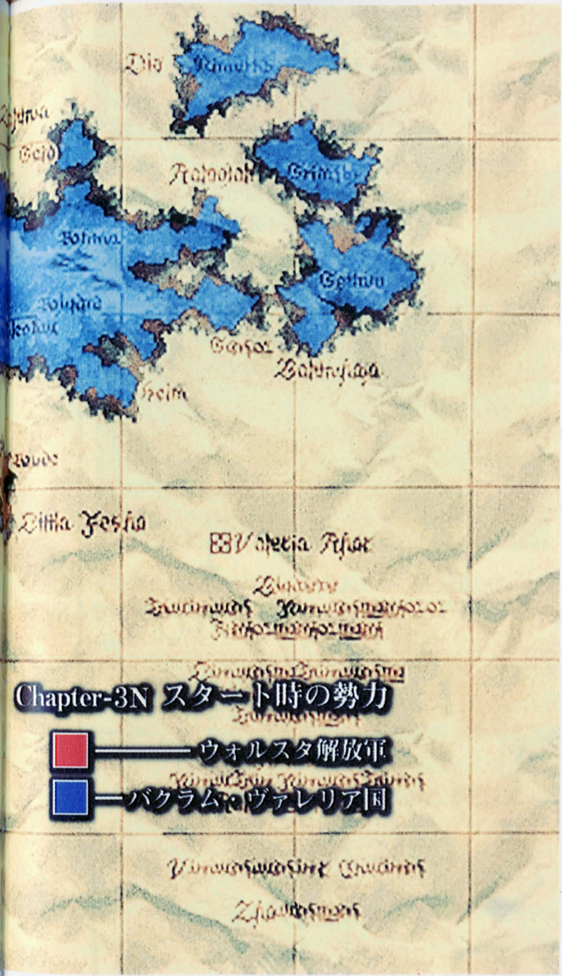
CHAPTER-3, NEUTRAL

すくいきれないもの



CHAPTER-3, NEUTRAL

の進行ルート



●膠着状態

バクラム軍と結託した暗黒騎士団ロスローリアンによるライム制圧から4週間たった。

激戦の末、古都ライムを占拠したバクラム軍は、その勢いに乗じて南下を続けた。しかし、ガルガスタン軍・穏健派を戦力に加えたウォルスタ解放軍は、これを食い止めることに成功。ゴルボルザ平原を挟み、一進一退を繰り返す両軍の戦いは、次第に膠着状態へと陥った。

バクラム軍の指導者・司祭ブランタは焦りを覚えていた。ロンウェー公爵にガルガスタン軍の完全掌握を許してしまえば、ヴァレリア島内における戦力的なバランスが崩れ、圧倒的不利な状況となることは目に見えているからだ。頼みの綱である暗黒騎士団が、再三の要請にもかかわらず、フィダック城に陣を構えたまま動こうとしないことも、焦りの要因となっていた。

しかし、ロンウェー公爵にとっても、状況は決して明るいものではなかった。動こうとしない暗黒騎士団の存在は不気味なものであり、以前に交わした不戦条約が生きているのかどうかわからず、不透明な現状に動きがとれなかった。

●ロンウェー公爵の両翼

バクラム軍に南下の動きがみられないことから、ロンウェー公爵は、騎士レオナールに抵抗を続けるガルガスタン軍・バルバトス派の掃討を命じ、消息不明となったヴァイスの追討を、ウォルスタ解放軍に復帰したデニムに命ずる。

膠着状態の続くバクラム軍をよそに、すでに国家の崩壊したガルガスタンの残党や、かつての仲間の追討に奔走するデニム。

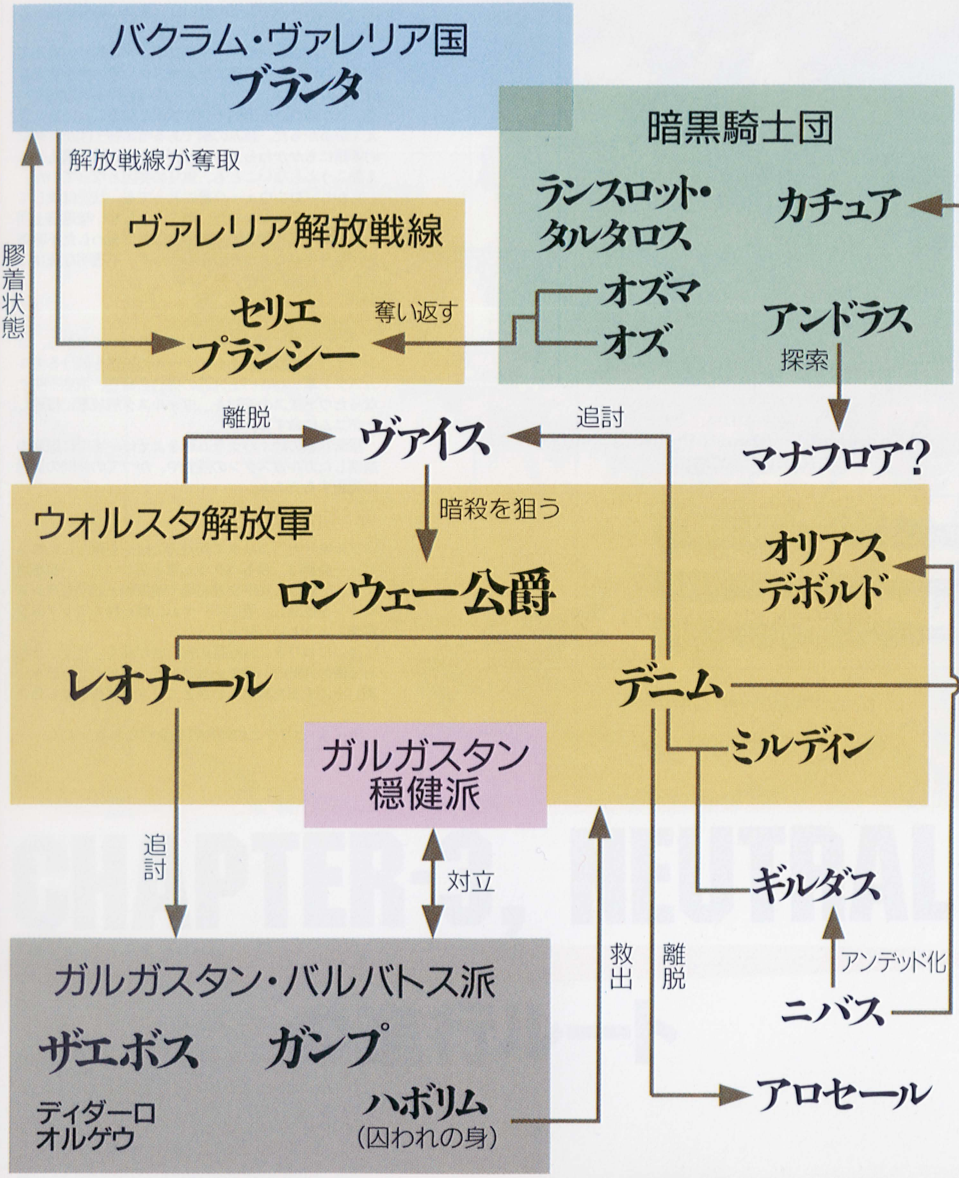
●解放軍の行方

アルモリカ、コリタニ両地方の統一を果たしたロンウェー公爵は、残るバクラム軍を倒すべく、一案を講ずる。それは、和平交渉の場で暗黒騎士団団長ランスロットを拉致し、更にバーナム山脈を越えてライムを奪還しようという試みだった。

そこにコリタニ城陥落の知らせが届く。だが、それも公爵の作戦の一環であるという。バルバトス派を一網打尽にするために、わざとコリタニ城を手放したという。

ライム・コリタニの両作戦を命ぜられるデニム……。

CHAPTER-3, NEUTRAL
の人物相関図



戦闘前の攻略ポイント ニュートラルルート第3章

アルモリカ城城門前：メンバーの変化

第2章の最後に登場する選択肢において、レオナールの提案に同意し「解放軍に戻る」を選んだことで、ニュートラルルートが始まる。しかし、ニュートラルを選んだ段階で、主義主張の違いから、アロセールが部隊を抜けてしまう。アーチャーとしての優れた戦闘力を持つ彼女の離反は、部隊にとってかなりの戦力ダウンとなる。

第3章の開始早々、アルモリカ城で戦闘となり、戦闘終了後、ホワイトナイトのミルディンが合流する。合流後は、アロセールの代わりに、このミルディンが戦力となってくれるだろう。

ただし、ミルディン合流直前に展開されるアルモリカでの戦闘には、そのマップ構造上、投射攻撃に優れたユニットの投入が望ましい。それゆえ、アーチャーであるアロセールの不在が大きく響いてくるだろう。

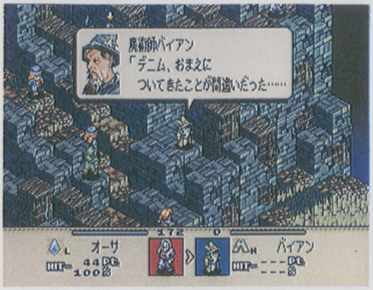
※主義主張の違い：デニムの選択がチームに及ぼした影響は、アロセールの除隊だけではない。ヴァレリア解放戦線のシスティーナ、フォルカス、バイアンの3名の忠誠度が大幅に低下している。これらは、デニムの選択が、彼らの主義と反したものだったためである。だが、忠誠度は、こうした大きなシナリオ分岐の選択でのみ決定されるものではない。シナリオには直接影響を及ぼさない小さな選択肢の繰り返しによっても変化していく。低下した忠誠度を再び上昇させるのも、今後のデニムの行動次第である。

※忠誠度について：戦闘が終わった途端、味方ユニットがチームを去っていく。この原因は忠誠度にある。忠誠度が低すぎるため、愛想を尽かしたユニットは除隊してしまうのである。雇用したユニットならいざしらず、固定ユニットに抜けられてはたまらない。

忠誠度を、地道ながらも確実に上げる方法がある。戦闘でとどめを刺させるのだ。とどめを刺した敵ユニットの人種などにもよるが、忠誠度は確実に上がっていると考えていい。固定ユニットの忠誠度が低いと感じたら、ランダムバトルを繰り返して忠誠度を上げておきたい。

※ホワイトナイトについて：要は、ナイトのアッパーバージョン的クラス。他のクラスへのチェンジはできず、魔法も使えず、移動力も5と通常ナイトと同じである。それでも、同レベルのナイトよりは、はるかに頼りになる存在である。だだ、レベル17で仲間となるミルディンの最初の役割は、トレーニングでのターゲットだろうか。

死亡時のセリフ



第3章の序盤、バイアン死亡時の言葉。このセリフはその時の忠誠度によって変化する。ストーリー上で登場する小さな選択肢の積み重ねによって、彼らの忠誠度を再び上昇させることができる。嫌われていた相手が次第に心を開いてくれるのは嬉しいものだ。

ミルディンの初期パラメータ

HP：209　MP：0　WT：437
直接攻撃力：215　投射攻撃力：187
魔法攻撃力：179
物理防御力：170　魔法防御力：175
STR：118　VIT：113　INT：115　MEN：127
AGI：146　DEX：132　LUK：52　MOVE：5

アルモリカ城攻略後：ボード砦の前に

このマップに入る前に、必ずショップに立ち寄っておきたい。ヒーリングプラスの呪文書が購入できるようになっているからだ。最優先で購入しておきたい。複数のユニットを一度に回復できるこの魔法は、今後の戦闘において必需品となる。また、バルダー系アイテムも売られている。資金的な問題でひと通り購入できない場合には、投射武器であるバルダーボウを優先する。INTの上昇により、攻撃魔法の威力や回復魔法でのHP回復量がアップすることを考えると、INTが18も上昇するバルダーメイスも見逃せない。

ボード砦：セリエの救出

暗黒騎士団に囲まれているセリエの救出は、かなり難度が高い。アタックチーム編成時には、WTを考慮しつつ、救出劇に有利となるユニットを用意しておくことが大切だ。要点は以下の通り。

①セリエよりWTの早いユニット：セリエのWTは448。オズのチャームで魅了状態のセリエを、デニムたちの初期配置方向（東方向）へと誘い出すためだ。初期配置ではセリエがアタックチームを索敵してくれない。そのため、素早く囮ユニットを派遣する必要がある。

②ジャンプウォールの使えるユニット：高低差に関係なく任意のユニットを東西南北に1パネル分だけ移動させられる、大地系補助魔法ジャンプウォール。これは、中央にある階段をアタックチームに向かって進んでくるセリエを、彼女の背後にいるオズの攻撃から守るためのもの。この魔法を使う効果的なタイミングは、セリエより遅くオズ（WT470）よりは早く、だろう。

③MP補充アイテム所持のユニット：上記のジャンプウォールを最初のターンから使用するためには、行使ユニットにMPを補充しておく必要がある。MP補充アイテムを使用するユニットは、言うまでもないが、②のユニットの前に行動できるようにWTを調整しておくこと。

上記①～③は、囮とセリエの移動補助に主眼をおいている。要は、敵の攻撃をセリエからそらしてやればいいわけだ。

クァドリガ砦：ハボリムとペトロクラウド

ニュートラルルートでは剣聖ハボリムを仲間にするふたつのイベントが用意されている。タインマウスの丘攻略後にクリザローの町へ向かうパターンと、アルモリカ城攻略後に港町ゴリアテに向かうパターンである。どちらであっても、ハボリムを仲間にできることに変わりはない。しかし、ここは是非とも前者のパターンを選択し

オーブを集めたいなら

ランダムマップのボルドュー湖畔に出現するSサイズユニットのトロフィーは、必ずオーブとなっている。1回の戦闘では1体しか出現しないが、トロフィーを敵に奪われなければ、オーブを確実にひとつ入手できる点は注目するに値する。オーブを必要とする戦略を立てるならば、このランダムマップを活用するといい。

てもらいたい。

高い敏捷性を誇るハボリムと相性のいい魔法にペトロクラウドがある。この石化魔法の成功率は、敏捷性に大きく依存しているからだ。そして、ハボリムとペトロクラウドのカップリングは、以降の攻略難度を左右するほど重要なものだ。このペトロクラウドの入手場所こそ、上記にあるタインマウスの丘攻略後にクリザローの町へと向かうパターンである。

まず、タインマウスの丘でガンプを倒し、クリザローの町へ向かう。そこで、レオナールとのイベント後に出現するクァドリガ砦を攻略すればいい。もし、ロンウェー公爵の要望に応じて港町アシュトンへ進んでしまうと、クァドリガ砦は出現しなくなるので注意してほしい。

港町アシュトン：ゾンビへの対応策

ゾンビはスケルトンやゴーストと同じアンデッド系ユニットだ。アーチャーやウィザードなど生前のクラスと同様の外見と特性を持つが、アンデッド系クラスであるため、HPがゼロになって倒れても数ターン後にはHPが満タンとなって復活する。神聖系魔法イクソシズムによって完全に消滅できる点も、スケルトンらと同様。

ダムサ砦：死者の指輪の効果

2章の序盤で入手しているであろう死者の指輪は、規定のパラメータを満たしているウィザードやセイレーンを、死亡時にリッチへと転生させるアイテムだ。

死者の指輪について2章で触れておいたが、このマップを攻略する前後で、そろそろリッチになることのできるパラメータに達しているころだろう。ちなみに、リッチに転生した場合、ウォーレン・レポートの戦死者にはカウントされない。エンジェルナイトも同じである。

古都ライム：召喚魔法入手

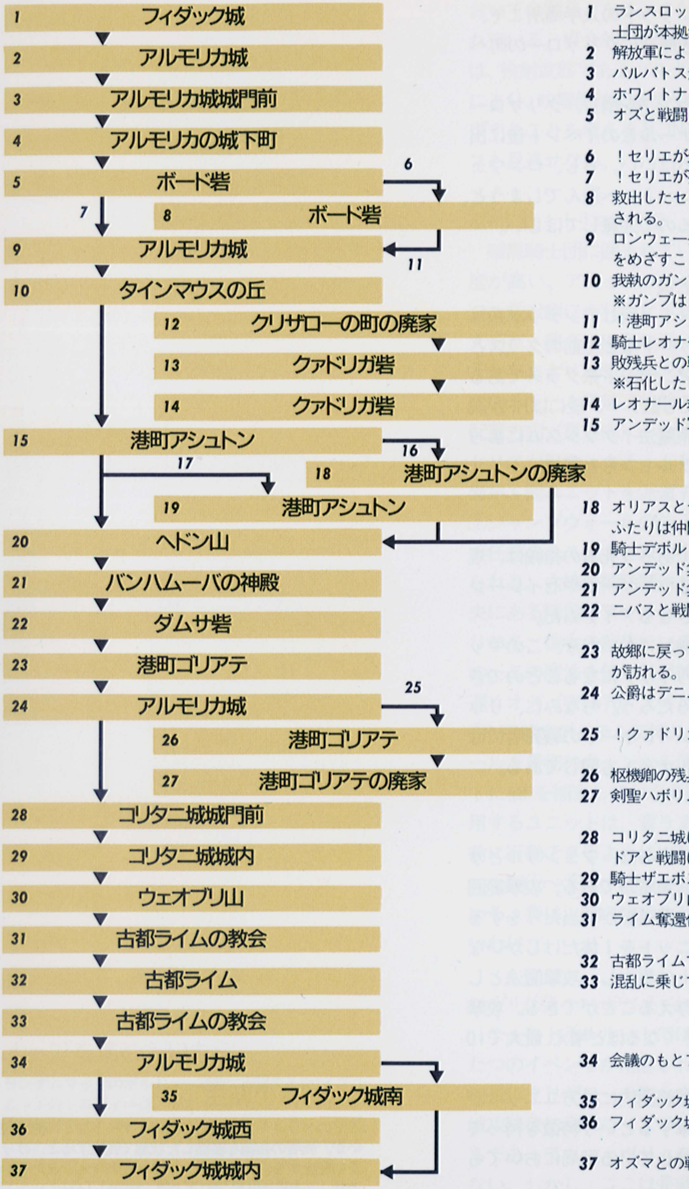
ここで絶対に入手しておきたいのは、フェンリルとサンダーバードというふたつの召喚魔法である。攻撃範囲内にいるユニットにランダムに召喚獣が体当たりをする魔法だが、攻撃範囲内に敵ユニットを1体だけしかいない場合、すべてがそのユニットに集中し、攻撃魔法としては最高レベルのダメージを与えることができる。攻撃回数はINTとMENの数値が大きくなるほど増え、最大で10回にも及ぶ。

なお、これら召喚魔法は攻撃範囲内に味方ユニットがいても、敵ユニットのみを攻撃するという特徴を持っている。そのため、敵味方が密集している戦局においても安心して使用できる。

リッチへの転生

以下のパラメータを満たしたウィザードなどの魔法使いが、死者の指輪を装備した状態で死亡すると、リッチに転生する。アライメントはいずれでもかまわない。
条件……MP：114　INT：162　MEN：147

CHAPTER-3, NEUTRAL
フローチャート



1 ランスロット・タルタロスをはじめとする暗黒騎士団が本拠地に集結している。
2 解放軍によるバルバトス派の追討が始まる。
3 バルバトス派の残党と戦闘に。マップ→P 157
4 ホワイトナイトのミルディンが仲間に加わる。
5 オズと戦闘に。マップ→P 158

6 !セリエが生存している。
7 !セリエが死亡している。
8 救出したセリエから暗黒騎士団の真の目的を知らされる。
9 ロンウェー公爵の命令でデニムは港町アシュトンをめざすことになる。
10 我執のガンプと戦闘。マップ→P 159
※ガンプはHPが50以下になると逃亡する。
11 !港町アシュトンを攻略していない。
12 騎士レオナールと再会。
13 敗残兵との戦闘。マップ→P 160
※石化したレオナールの兵を治癒するとNPCに。
14 レオナール救出。剣聖ハボリムが仲間に。
15 アンデッド軍団の中にギルダスの姿が。アンデッド集団と戦闘に。マップ→P 161
16 !オリアスが生存している。
17 !デボルドのみ生存している。
18 オリアスとデボルドの生い立ちが明らかになる。ふたりは仲間に加わる。
19 騎士デボルドは立ち去る。
20 アンデッド集団と戦闘に。マップ→P 162
21 アンデッド集団と戦闘に。マップ→P 163
22 ニバスと戦闘に。マップ→P 164

23 故郷に戻ってきたカチュアのもとへ、意外な人物が訪れる。
24 公爵はデニムにライム奪還作戦の内容を告げる。

25 !クァドリガ砦を攻略していない。

26 枢機卿の残兵と戦闘に。マップ→P 165
27 剣聖ハボリムを仲間にすることができる。

28 コリタニ城に囚われていたヴァイスと再会。ジルドアと戦闘に。マップ→P 166
29 騎士ザエボスと戦闘に。マップ→P 167
30 ウェオブリ山のモンスターと戦闘。マップ→P 168
31 ライム奪還作戦が開始される。

32 古都ライムでバクラム軍と戦闘に。マップ→P 169
33 混乱に乗じて暗黒騎士団が反撃を開始する。

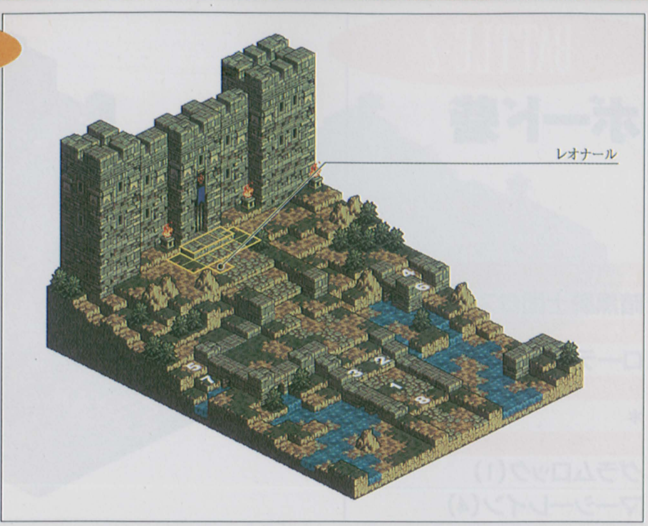
34 会議のもとフィダック城攻略が決定される。

35 フィダック城南で戦闘。マップ→P 170
36 フィダック城西で戦闘。マップ→P 171

37 オズマとの戦闘に。マップ→P 172

BATTLE-1

アルモリカ城 城門前



敵軍所属
ガルガスタン王国

人種
ガルガスタン人

ランダム敵
*

Trophy
バルダーソード(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	16	水	L	バルダーソード	チェインメイル	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	75
2	ナイト	16	大地	N	ボウガン	チェインメイル	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	60
3	ナイト	16	水	L	ボウガン	チェインメイル	タワーシールド	バトルブーツ	*	*	*	84
4	バーサーカー	16	大地	N	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	41
5	バーサーカー	16	水	N	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	レザーハット	*	*	*	58
6	ウィザード	16	大地	C	シブレの杖	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	アシッドクラウド	ナイトメア	*	63
7	ウィザード	16	大地	N	シブレの杖	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	アシッドクラウド	ナイトメア	*	21
8	ウィッチ	16	水	N	シブレの杖	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	スタンスローター	ポイズンクラウド	*	38
◎	ナイト	17	水	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	転移石	*	*	*	95
◎	ホワイトナイト	17	*	L	デゼールブレード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーヘルム	*	*	*	85

［敵リーダーを倒せ］無念のディダーロ

城門前に陣取るデニムたちに対して、三方向から囲むように敵が攻め上がってくる。一見包囲されているように見えるが、実は敵の戦力が分散しているだけ。こちらは敵3部隊のうちどれかを集中して叩けばいい。そうすれば残りの敵部隊との距離も広がり、挟み撃ちされる危険も減るわけだ。東西に対象に初期配置されているバーサーカーとウィザード組のどちらかを倒しにいこう。

アタックチーム編成時には、右か左どちらかに機動力に優れて投射武器（魔法はダメ）を装備したユニットを集めておくこと。最初のターンでは射程範囲内ではないだろう。ただし、高低差ではこちらが高台なので気にせず攻撃していい。まずは、やっかいな魔法を持っているウィザードを狙う。ウィザードは防御力は低いので、攻撃を2回当てることができれば倒せる。

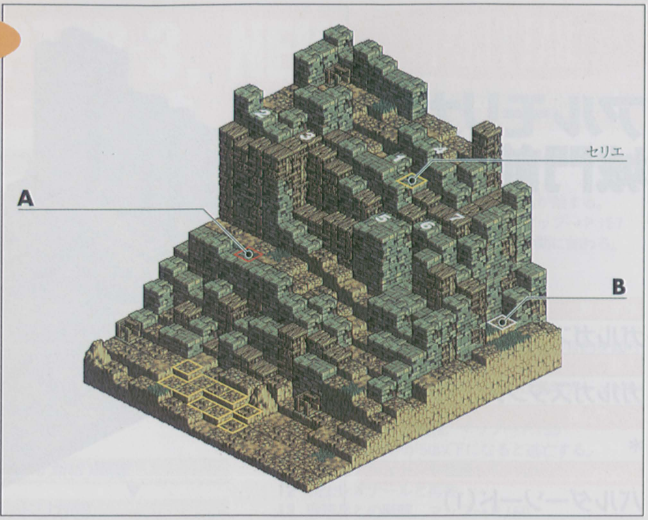
リーダーであるディダーロは積極的に前線へ出てくるので、彼に戦力を集中させて一気に戦闘を終わらせてしまうのも悪くない。ゲストであるレオナールは、かなり頼りになる存在。難度はそれほど高くはない。

（表中の◎……上からレオナール、ミルディン。前者はゲストとして仲間に。後者は戦闘後のイベントで仲間に）

☆埋もれた財宝……P 88参照

BATTLE-2

ボード砦



敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

人種

ローディス人

ランダム敵

＊

Trophy

グラムロック(1)

マーシーレイン(4)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルコマンド	17	炎	L	グラムロック	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	チャーム	＊	＊	100
2	テンプルナイト	16	水	N	スレンダースピア	レザーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	スロウムーブ	＊	＊	65
3	テンプルナイト	17	炎	L	バルダーソード	レザーアーマー	バルダーシールド	知性の指輪	スタンスローター	＊	＊	72
4	テンプルナイト	17	水	L	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	マーシーレイン	＊	＊	84
5	テンプルナイト	16	炎	N	スレンダースピア	レザーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	スタンスローター	＊	＊	63
6	テンプルナイト	17	水	L	バルダーソード	レザーアーマー	バルダーグラブ	知性の指輪	スロウムーブ	＊	＊	94
7	テンプルナイト	17	炎	L	グレートボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	スタンスローター	＊	＊	78
◎	ヴァルキリー	18	炎	N	レザーアーマー	知性の指輪	＊	＊	ファイアストーム	＊	＊	75

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士オズ

セリエを救出する際のポイントは、補助魔法のジャンプウォールを使用すること。それと、最初のターンでセリエが自力でチャームを回復しない（これだけはランダムなので手の加えようがないが……）ことである。最初のターンでチャームから回復すると、彼女はその場を動かず、いきなり敵の集中攻撃を受けてしまうからだ。以下に順序だてて解説していこう。

1．囮ユニットでセリエをおびき出す：囮ユニットは、アタックチームの前列中央の前まで移動させる。するとセリエは行動可能範囲いっぱいに移動して魔法攻撃を仕掛けてくる。これだけでセリエはオズらから離れる。

2．ジャンプウォールを使うユニットにMPを補充：ジャンプウォールはMPが30も必要。普通なら最初のターンでは使えない。それを可能にするため、魔法を使うユニットの行動前に他のユニットでMPを補充しておく。

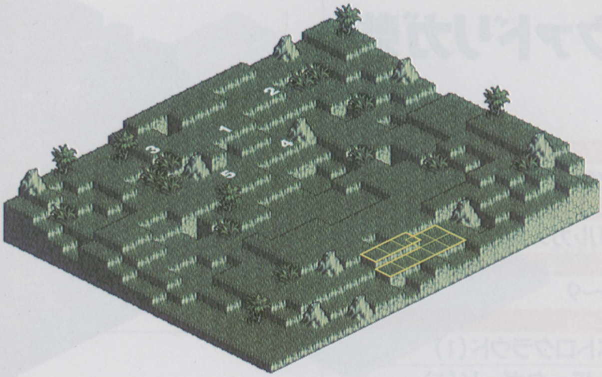
3．ジャンプウォールでセリエを移動させる：もちろんデニムたちに近い西側へ移動させよう。これを2回繰り返せば最初のターンで一番威力のあるオズの攻撃を受けることはなくなる。このあともジャンプウォールを使ってセリエを砦の外まで運ぶ。

高低差のあるマップを登ることも大変だが、降りる方にも規制がある。そこを利用した攻略パターンだ。前線に出てくるのはほとんどオズだけなので、オズに攻撃を集中させれば戦闘は終了する。ちなみに、アタックチームにシスティーナがいれば会話イベントが起こる。

★オズ（テンプルコマンド・レベル17）
HP：243　MP：126　WT：470
直接攻撃力：224　投射攻撃力：192　魔法攻撃力：182
物理防御力：225　魔法防御力：225
STR：132　VIT：119　INT：111　MEN：132
AGI：131　DEX：120　LUK：55　MOVE：6
所持魔法：チャーム
（表中の◎……セリエ。戦闘終了後に生存していれば、4章で仲間になるイベントが発生する）
☆埋もれた財宝……A：タイプ4　B：タイプ5

BATTLE-3

タインマウスの丘



敵軍所属

敗残兵

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	18	水	N	グレートボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアシード	*	*	*	54
2	グリフォン	17	風	L	*	*	*	*	*	*	*	84
3	グリフォン	17	風	L	*	*	*	*	*	*	*	92
4	コカトリス	17	水	N	*	*	*	*	*	*	*	72
5	コカトリス	17	水	N	*	*	*	*	*	*	*	74

[敵リーダーを倒せ] 我執のガンプ

ガンプとの二度目の戦闘となる。おなじみのベルダ、オブダに加えてコカトリスが２体加わっている。敵のユニットは合計５体と数的にはこちらが有利だが、ガンプ以外は飛行タイプばかりなので油断は禁物。とくにコカトリスに背後に回り込まれてペトロブレスを使われると、ほとんど石化してしまう。クリアランスを使えるクレリックを最低２体はチームに加えておきたい。

Ｌサイズのユニットは同じレベルの場合、基本的にＳサイズユニットよりもＷＴが遅く設定されている。それゆえこちらの攻撃は連続して与えることができる。そのかわり敵のグリフォンとコカトリスの４体も、遅いながらも連続してＡＴを迎えることを忘れずに。敵の頭数を減らすことを第一と考えよう。ちなみにグリフォンのウインドショットのダメージは70前後だが、防御力の低いウィザードなどは100を越える場合がある。

グリフォンやコカトリスたちを倒すと、ガンプのＨＰが50ずつ回復してしまう。そのためガンプに攻撃を加えながら他のユニットを倒すという戦法は取れない。まずは他の４体を倒してからガンプを倒すようにする。ガンプのＨＰが50以下になると戦闘は終了する。

ガンプとは最終章後半にて、あと１回戦闘をする機会がある。そこでは彼との因縁を断ち切ってもいいし、その逆もできる。仲間にすると強力な銃も手に入る。

☆埋もれた財宝……Ｐ85参照

BATTLE-4

クァドリガ砦

敵軍所属

敗残兵

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

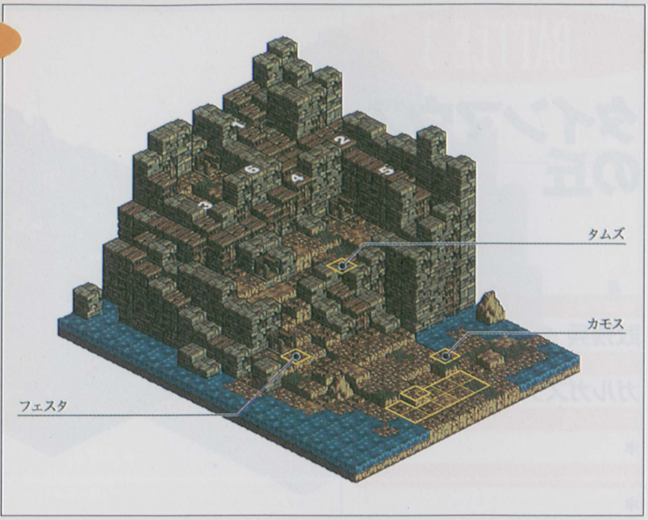
7〜9

Trophy

ペトロクラウド(1)

スパークガード(5)

グリーシーブーツ(6)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウィザード	18	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーダガー	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	75
2	ウィッチ	17	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーダガー	知性の指輪	ペトロクラウド	スロウムーブ	*	54
3	ウィッチ	17	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーダガー	知性の指輪	ペトロクラウド	スロウムーブ	*	68
4	アーチャー	18	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	84
5	アーチャー	17	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	67
6	アーチャー	17	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	54
7	ナイト	18	大地	N	スピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	67
8	ヴァルキリー	18	大地	N	ボウガン	バルダーダガー	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	84
9	ニンジャ	18	大地	N	マドゥ	マドゥ	バルダーアーマー	知性の指輪	アイスブラスト	*	*	59
◎	ヴァルキリー	17	大地	L	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーヘルム	クラッグプレス	*	*	75
◎	ナイト	17	風	L	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーグラブ	バルダーヘルム	*	*	*	89
◎	ウィザード	17	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーグラブ	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	64
◎	ソードマスター	18	炎	L	バルダーソード	バルダーソード	ローブ	バトルブーツ	*	*	*	45

［敵リーダーを倒せ］落涙のボティス

大地系魔法ペトロクラウドを入手するためのマップ。砦に陣取る敵に向かって攻め上がる形となっており、高低差の点では敵チームにかなり分がいい。しかもほとんどが魔法か弓などの投射武器を装備している。これに対抗するには、高低差に影響されない飛行タイプのユニットをアタックチームに加えておく。カノープスとホークマンが2体もいるといいだろうか。もちろん装備させるのは弓だ。

3体いる敵アーチャーの攻撃力は侮れない上に、ウィッチがペトロクラウドを装備している。幸いにもMP補充アイテムなどを使うこともないため、消費MPの多いこの魔法を最初の2ターンまでに使ってくることはない。ウィッチは防御力がかなり低いクラスなので、先ほどのカノープスたちで早々に倒しておきたい。

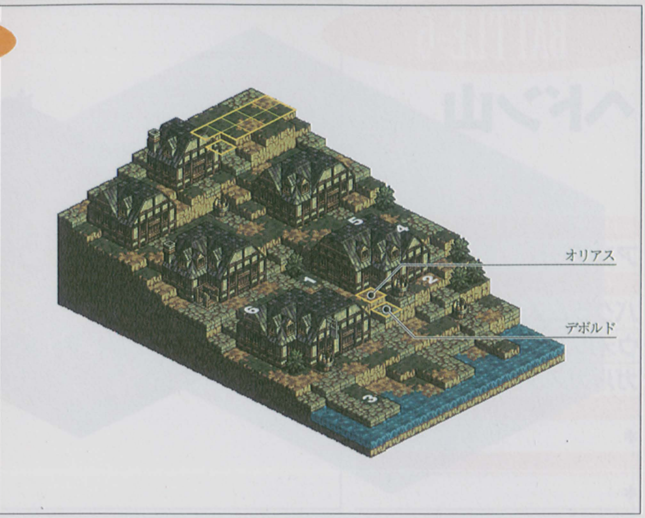
クリザローの町で会ったフェスタ（固有ユニットではない）たちは石化されており、クリアランスなどで回復してあげればゲストユニットとして戦ってくれる。ただ、戦闘終了後に部隊へ加えたいのなら、あえて石化を解かずにおくほうが間違いが起きない。

（表中の◎……上からフェスタ、タムズ、カモス、ハボリム。前者3名は戦闘終了後、生存していれば部隊に仲間として加わる。ハボリムは戦闘後のイベントで仲間に）

☆埋もれた財宝……P84参照

BATTLE-5

港町アシュトン



敵軍所属

アンデッド

人種

バクラム人

ウォルスタ人

ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ゾンビ(ソルジャー)	19	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	15
2	ゾンビ(ソルジャー)	18	水	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	26
3	ゾンビ(ソルジャー)	19	風	C	バルダーソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	28
4	ゾンビ(ソルジャー)	18	水	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	37
5	ゾンビ(アマゾネス)	19	水	C	スレンダースピア	レザーハット	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	18
6	ゾンビ(アマゾネス)	18	水	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	19
◎	プリースト	18	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	*	*	ライトニングボウ	*	*	52
◎	テラーナイト	18	大地	C	バルダーシールド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	74

［敵を殲滅せよ］

アタックチームにエクソシストは欠かせない。倒しても復活するゾンビを完璧に昇天させられるのは、神聖魔法イクソシズムだけだ。ただ、現時点でイクソシズムは1個しか持っていない。このマップの攻略は、MP消費量が多いこの魔法をいかに有効に使うかがポイントとなる。

補助魔法のクイックムーブを使えるユニットを、チームに加えておく。この魔法を使えばWTを短縮させることができ、ひとりしかいないエクソシストにより多くATの機会を与えることができる。またエクソシストよりWTの早いユニットを1体用意して、MP補充アイテムを持たせておく。最初のターンでMP補充アイテムをエクソシストに使えば、消費MP35というイクソシズムを最初から使うことができるわけだ。

ゾンビ対策に加え、このマップには救出すべきユニットが2体もいる。テラーナイトのデボルドは、ある程度敵の攻撃を受けても大丈夫だが、問題なのがプリーストのオリアスだ。敵ユニットの攻撃を2回受けたら致命傷と考えておきたい。そのためアタックチームの編成時にクレリックなど回復魔法を使えるユニットを前列に配置しておく。最初のターンでオリアスを攻撃してくるのは、2体のゾンビソルジャー。このどちらかを最初のターンで倒すことができればオリアスを助けられるだろう。

イクソシズムでゾンビたちすべてを消滅させるか、すべてのゾンビたちのHPをゼロにすれば戦闘終了となる。

（表中の◎……上よりオリアス、デボルド。戦闘終了後、ふたりとも生存している場合のみ仲間に加わる）

☆埋もれた財宝……P82参照

BATTLE-6

ヘドン山

敵軍所属

アンデッド

人種

バクラム人

ウォルスタ人

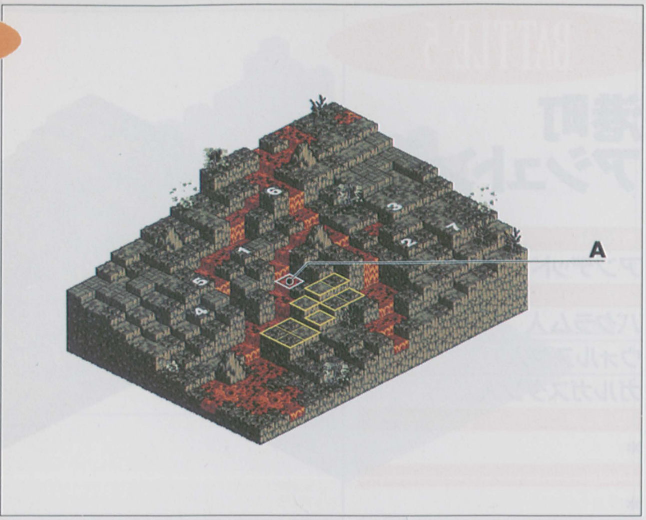
ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

*



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ゾンビ(ナイト)	19	炎	C	バルダーソード	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	15
2	ゾンビ(バーサーカー)	19	大地	C	ハルトハンマー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	18
3	ゾンビ(ウィザード)	19	炎	C	バルダーメイス	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	21
4	ゾンビ(ウィザード)	19	大地	C	バルダーメイス	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	*	*	34
5	ゾンビ(アマゾネス)	19	炎	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	*	*	*	26
6	ゾンビ(アマゾネス)	19	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	*	*	*	22
7	ゾンビ(アーチャー)	19	炎	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	*	*	*	14

［敵を殲滅せよ］

山地ならではの高低差に加え、フィールドを分断するように流れる溶岩もあり、移動タイプが鈍歩のユニットには地形的にはかなり厳しいものがある。前線に出すユニットには、弓を装備させた飛行タイプを選択するのが、移動力の点からも最適だろう。しかし、それが許されない状況である場合は、アタックチームを初期配置地点からいったん南へ後退させ、マップの端から東の高台へ移動させるといいだろう。厳しい地形条件は敵も同じ。敵ユニットも1回のATでは、そうそう接近してはこれない。

敵ユニットはすべてゾンビなので、ここでもエクソシストが活躍する。港町アシュトンのときと同様に、クイックムーブでエクソシストのWTを短縮し、さらにエクソシストよりもWTの早いユニットに持たせたアイテムで、エクソシストのMPを補充しておくのである。

クァドリガ砦で入手したスパークガードを装備したユニットであれば、溶岩パネルの上を移動することが可能となる。埋もれた財宝を取りに行くユニット、またはエクソシストに装備させるのが妥当か。地形にとらわれずにイクソシズムを使えるようにするためだ。敵ユニットは一様に忠誠度が低いが、デニムの説得に応じることはない。

☆埋もれた財宝……A：タイプ6（スパークガードを装備しているユニットのみ獲得可能）

BATTLE-7

バンハムーバの神殿

敵軍所属

アンデッド

人種

バクラム人

ウォルスタ人

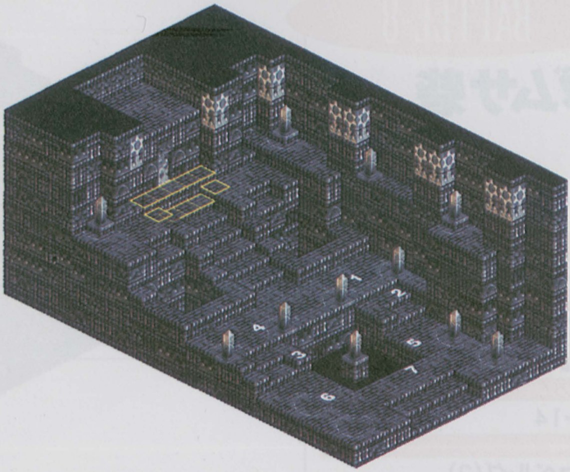
ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

*



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	スケルトン	19	水	C	スレンダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	26
2	ゴースト	19	大地	C	バルダーダガー	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	ナイトメア	ワードオブペイン	*	14
3	ゴースト	19	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	ナイトメア	ワードオブペイン	*	23
4	ゾンビ(ナイト)	19	大地	C	スレンダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	18
5	ゾンビ(ウィザード)	19	水	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	レザーハット	知性の指輪	アイスブラスト	アシッドレイン	*	24
6	ゾンビ(アマゾネス)	19	大地	C	バルダーソード	ボウガン	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	22
7	ゾンビ(アーチャー)	19	水	C	ボウガン	バルダーダガー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	35

［敵を殲滅せよ］

前回、前々回に引き続き、このマップも敵チームにはアンデッド系ユニットしかいない。こうもアンデッドばかりだと、エクソシストのレベルばかりが上がっていることだろう。このマップに欠かせないユニットは、エクソシストと、エクソシストをクイックムーブでフォローするユニット、そしてMP補充アイテムをエクソシストに使うユニットという、もうおなじみのメンバーだ。

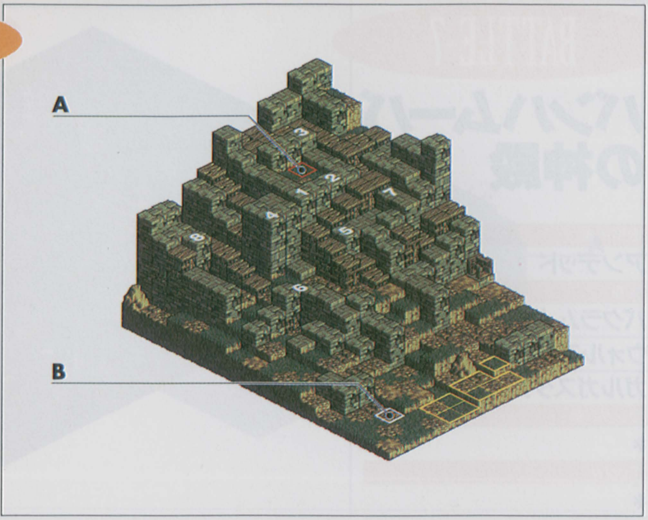
敵ユニットは積極的にデニムたちの初期配置へ接近してくる。貴重なトレジャーを出すわけでもないので、イクソシズムで消滅させるか、通常攻撃でHPをゼロにして早々に全滅させた方がいい。ハボリムがペトロクラウドでアンデッドを石化させておけば、エクソシストがMPを溜める時間も稼げる。HPがゼロになった状態のアンデッドにイクソシズムは効かないが、石化されているアンデッドにはイクソシズムが効くことも覚えておきたい。

アタックチームの前列の左右どちらかにエクソシストとハボリムを並べておく。その反対側には防御力の高いユニットを囮して配置する。そして敵ユニットが囮ユニットを攻撃している間に、側面から魔法を使うという戦法は有効だ。真正面からでは成功率が下がる心配である。

侮れないのがゴーストの使うワードオブペイン。これは自分が受けたダメージと同等のダメージを、攻撃してきたユニットにも与えるという魔法。ゴーストは防御力がとことん低いため、100を越えるダメージを簡単に与えることができる。しかし、そのとき1撃でゴーストを倒しておかないと、味方のユニットが大ダメージを受けることになるだろう。さらにそのターゲットがクレリックやウィザードである場合、同時にMPも根こそぎ奪われてしまうオマケ付き。これは痛い。ゴーストはATが回ってくる前に倒しておきたい。イクソシズムで優先的に狙うのもこのクラスであることは言うまでもない。

BATTLE-8

ダムサ砦



敵軍所属

アンデッド

人種

バクラム人、ウォルスタ人
ガルガスタン人、ゼノビア人

ランダム敵

9〜14

Trophy

イセベルグ(2)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ネクロマンサー	20	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	闇のオーブ	死者の指輪	クラッグプレス	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	45
2	デスナイト	20	＊	C	イセベルグ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	35
3	ゴースト	20	風	C	バルダーメイス	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	サンダーフレア	＊	＊	26
4	ゴースト	20	大地	C	バルダーメイス	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	＊	＊	48
5	ゾンビ(ソルジャー)	20	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	46
6	ゾンビ(ナイト)	20	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	35
7	ゾンビ(ウィザード)	20	風	C	バルダーメイス	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	サンダーフレア	＊	＊	12
8	ゾンビ(アーチャー)	20	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	ビビッドリング	＊	＊	＊	45
9	スケルトン	20	風	C	バルダーソード	バルダーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	23
10	スケルトン	20	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	＊	＊	＊	14
11	ゾンビ(アマゾネス)	20	風	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	＊	＊	＊	26
12	ゾンビ(アーチャー)	20	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	＊	＊	＊	48
13	ゴースト	20	風	C	バルダーメイス	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	ナイトメア	＊	＊	27
14	ゾンビ(ウィザード)	20	大地	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	チャーム	＊	＊	11

[敵リーダーを倒せ] 屍術師ニバス

屍術師ニバスの手によってデスナイトと化したギルダスを救う方法は残念ながらない。ギルダスに対処する方法は他のアンデッド系ユニットと同様。イセベルグの強烈な一撃を受ける前に、イクソシズムで天国に還してあげたい。

アタックチームは、最初のターンからかなりの打撃を受ける。まずニバスが闇のオーブ、そして2体のゴーストがこちらの初期配置地点に十分届く効果範囲13パネルの攻撃魔法を使ってくるのだ。オーブによるダメージは避けられないにせよ、ゴーストの魔法攻撃はどうにかしたい。各レベルでのゴーストのWTは以下のとおり。

レベル19：476　レベル20：471

HPが低いユニットはWTをこれよりも早くして、デニムたち本体から避けるように東西へ移動しておこう。ヒーリングプラスが使えるユニットが2体は欲しいところ。

★ニバス(ネクロマンサー・レベル20)

HP：200　MP：143　WT：452

直接攻撃力：180　投射攻撃力：173　魔法攻撃力：276

物理防御力：114　魔法防御力：133

STR：111　VIT：88　INT：170　MEN：160

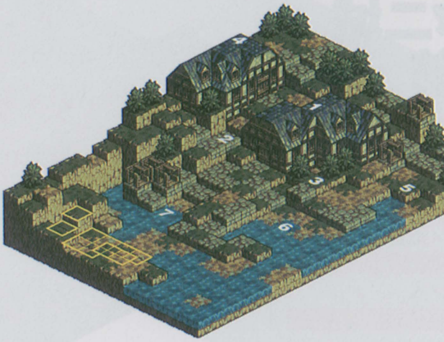
AGI：124　DEX：124　LUK：50　MOVE：5

所持魔法：クラッグプレス、ポイズンクラウド、ペトロクラウド

☆埋もれた財宝……A：タイプ4　B：タイプ11

BATTLE-9

港町ゴリアテ



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

8〜13

Trophy

アクアハンマー(2)

バルダークラブ(3)

マジックペースト(12、13)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ホークマン	20	風	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	バルダーヘルム	＊	＊	＊	56
2	バーサーカー	20	水	C	アクアハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	74
3	バーサーカー	20	水	N	バルダークラブ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	24
4	ホークマン	20	風	L	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	36
5	ホークマン	20	風	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	26
6	オクトパス	20	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	57
7	オクトパス	20	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	48
8	テラーナイト	20	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	61
9	ドラグーン	20	水	N	バルダーソード	バルダーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	＊	＊	＊	35
10	アーチャー	20	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	バルダーヘルム	＊	＊	＊	74
11	アーチャー	20	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	バルダーヘルム	＊	＊	＊	25
12	セイレーン	20	風	L	バルダーダガー	バルダーメイス	魔術師のローブ	＊	サンダーフレア	アイスブラスト	＊	62
13	ウィッチ	20	水	N	バルダーダガー	バルダーメイス	魔術師のローブ	＊	クイックムーブ	スロウムーブ	＊	30
◎	ソードマスター	21	炎	L	バルダーソード	バルダーソード	魔術師のローブ	バトルブーツ	＊	＊	＊	45

［敵リーダーを倒せ］ 勇躍のオルゲウ

ニュートラルルート第3章においてハボリムが仲間になるマップ、その2である。ただし、こちらでは大地系石化魔法ペトロクラウドがセットになっていない。アクアハンマーという強力な武器が入手できるのだが、当然ペトロクラウドほど役に立つわけではない。ペトロクラウドはショップでは購入できず、これがないと攻略の難易度は大きく変わってしまう。なければ、もちろん困難になるだけだ。

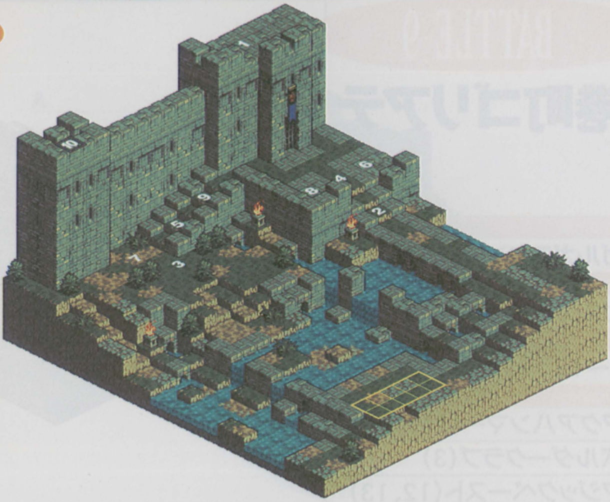
敵ユニットで、やっかいな場所に配置されているクラスが2種類いる。弓を装備して建物の屋根にいるホークマンと、実力を発揮できる唯一の地形である水中にいるオクトパスだ。これらのユニットを初期配置場所から動かすためにも、今回は敵ユニットを待ち伏せる戦法が有効だ。戦闘が開始したら、アタックチームを北側の高台へ移動させて敵が近づくのを待つ。武器は投射攻撃が可能なものを中心に編成すること。陸に上がったオクトパスは放っておいてよし。まず倒すべきはホークマンだ。

（表中の◎……ハボリム。戦闘終了後、仲間になる）

☆埋もれた財宝……なし

BATTLE-10

コリタニ城 城門前



敵軍所属

ガルガスタン王国

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

カルディア(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	セイレーン	22	大地	L	カルディア	魔術師のローブ	知性の指輪	ウイングブーツ	アシッドクラウド	クラッグプレス	＊	80
2	テラーナイト	21	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	64
3	テラーナイト	21	大地	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	43
4	ウィザード	21	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	ファイアストーム	＊	＊	74
5	ウィザード	21	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	アシッドクラウド	＊	＊	69
6	ヴァルキリー	21	炎	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	92
7	ヴァルキリー	21	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	48
8	アーチャー	21	炎	N	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	53
9	アーチャー	21	大地	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	69
10	クレリック	21	炎	N	バルダーメイス	チェインメイル	バルダーメイス	ウイングブーツ	クリアランス	ヒーリング	ヒーリングプラス	54

［敵リーダーを倒せ］障碍のジルドア

東西ふたつの橋が手前の川にかかっている城門だ。東側の橋は幅が３パネル分と広く、複数のユニットでも移動はたやすい。反対に西側は１パネルの幅しかなく、しかも飛び石状になっている。敵側の戦力は東西の橋に対応するように分かれている。城壁の上にいる敵リーダーのジルドアは東側の戦力と考えていい。彼女はウイングブーツを装備しているので、飛行タイプのユニットと同じように高低差に関係なく移動できることを忘れずに。

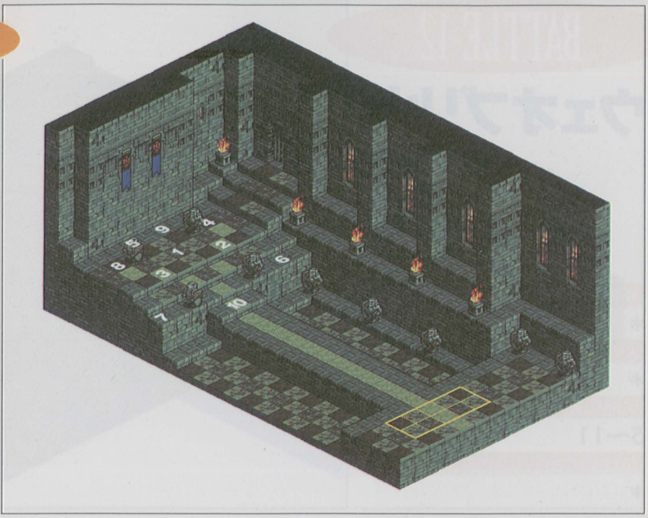
東西それぞれの敵戦力に対応して、こちらも二手に分けるのは賢明とは言えない。東西どちらかに戦力を集中させて、数的優位を狙った方がいい。移動に手間取ると、敵に東西から挟み撃ちされることになるので、移動に適した東側の橋を目指すといいだろう。西側には城壁の上にクレリックもいるので、叩くのはなかなか難儀である。

弓を装備した飛行タイプのユニットを数体用意しておくといい。川の中にある足場に待機させておけば、東西どちらの橋を渡る敵ユニットをも側面から狙うことができるからだ。戦局が不利と見るや逃げ出すジルドアを追撃するのも彼らの役目となる。

☆埋もれた財宝……Ｐ133参照

BATTLE-11

コリタニ城 城内



敵軍所属
ガルガスタン王国
人種
ガルガスタン人
ランダム敵
*
Trophy
ファフニール(1)
イクソシズム(5)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	22	風	L	ファフニール	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	84
2	ナイト	22	水	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	38
3	ナイト	22	風	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	72
4	ウィザード	22	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	アシッドレイン	*	*	24
5	エクソシスト	22	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	イクソシズム	ヒーリング	*	94
6	ヴァルキリー	22	水	L	ボウガン	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	73
7	ヴァルキリー	22	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	46
8	ウィッチ	22	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	チャーム	*	*	18
9	クレリック	22	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	レザーハット	クリアランス	ヒーリングプラス	*	38
10	ゴーレム	22	水	N	*	*	*	*	*	*	*	62

［敵リーダーを倒せ］騎士ザエボス

マップを東西に結ぶ橋のようになっている幅3パネルの石床の上で戦闘が行われる。左右の低地とは高低差が3ステップあるので、飛行ユニットかニンジャでないと、自由に昇降はできない。特に軽歩タイプはいったん降りてしまうと、上がれなくなってしまうので注意してほしい。
しまうので注意してほしい。

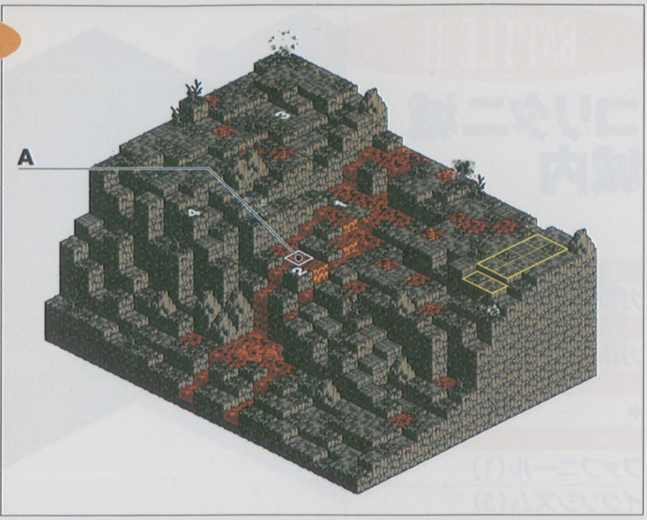
敵味方が真正面から攻撃し合うので、当然お互いの命中率は悪い。敵チームには回復役が2体もいるので、命中率が悪いという点を克服しないと、こちらに分の悪い持久戦となってしまう。対処法としては、飛行ユニットに弓を持たせてマップ東端の高台へと向かわせる。そして室内灯が並んでいる壁際から、敵ユニットを側面から弓で攻撃するのである。そのまま東から北に移動させ、最後方にいる敵クレリックを倒すといいだろう。ヒーリングプラスを失うと、敵チームの戦力は格段に低下する。

ザエボスは戦闘開始から積極的に前線に出てくる。ファフニールでの一撃は150を優に超える。ただし直接攻撃しか攻撃手段を持たないユニットなので、接近する前に攻撃魔法などで、ある程度のHPを減らしておける。こうしておけば意外と早く倒すことができるだろう。敵エクソシストの持つイクソシズムを確保したら、残りの攻撃はすべてザエボスに集中させたい。

★ザエボス（ナイト・レベル22）
HP：284　MP：52　WT：494
直接攻撃力：290　投射攻撃力：256　魔法攻撃力：207
物理防御力：270　魔法防御力：256
STR：171　VIT：130　INT：132　MEN：150
AGI：142　DEX：170　LUK：55　MOVE：5

BATTLE-12

ウェオブリ山



敵軍所属

＊

人種

＊

ランダム敵

5〜11

Trophy

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	レッドドラゴン	22	炎	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	45
2	レッドドラゴン	22	炎	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	62
3	グリフォン	22	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	31
4	グリフォン	22	風	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	33
5	リザードマン	22	炎	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	ビビッドリング	スパークガード	＊	＊	＊	21
6	リザードマン	22	風	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	知性の指輪	スパークガード	＊	＊	＊	57
7	ホークマン	22	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	レザーハット	スパークガード	＊	＊	＊	64
8	フェアリー	22	風	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	12
9	ホークマン	22	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	スパークガード	＊	＊	＊	35
10	ホークマン	22	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	スパークガード	＊	＊	＊	49
11	グレムリン	22	炎	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	22

［敵を殲滅せよ］

溶岩が流れている火山地帯という厳しい地形条件にも関らず、敵ユニット全体の移動力は高い。レッドドラゴンを除くと、いずれのユニットも飛行タイプであるか、溶岩パネル上を歩けるスパークガードを装備している。となればこちらから相手に近づくのはあまり得策ではない。容易に側面、あるいは背後に回り込まれてしまう。

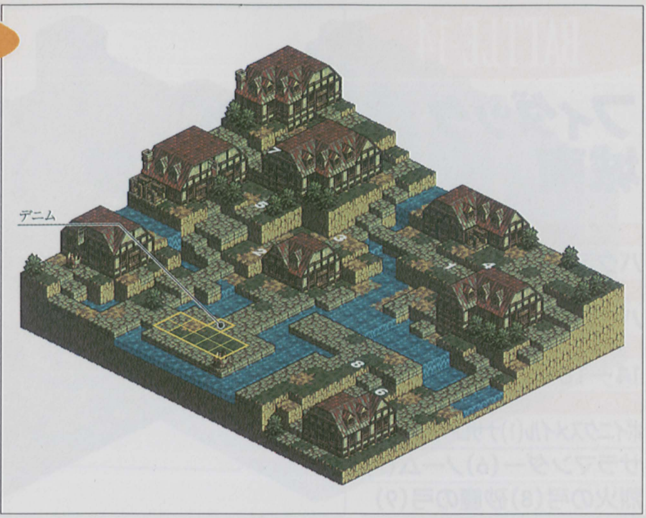
アタックチーム全員は初期配置地点で密集し、接近してきた敵ユニットに投射攻撃や魔法攻撃で集中攻撃を仕掛けるといいだろう。クレリックやウィザードなど、防御力の低いユニットは、敵グリフォンのウインドショットに注意したい。優先して倒したいのもこのグリフォンだ。敵チームには回復ユニットがいないので、ハボリムのペトロクラウドも有効。石化の成功率を上げるためにも、敵の側面に回り込みたい。ハボリムにはあらかじめスパークガードを装備させておく。

ランダムで出現した敵ユニットの中にグレムリンがいたらデニムで説得してみるのもいい。グレムリンは忠誠度がかなり低いので成功率は高い。ちなみにグレムリンは戦闘マップで説得することによってのみ仲間に加えられるクラスである。

☆埋もれた財宝……A：タイプ6（スパークガードを装備したユニットのみ獲得可能）

BATTLE-13

古都ライム



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ランダム敵

＊

Trophy

グリーシーブーツ(1)ワープシューズ(2)
サンダーバード(3)フェンリル(4)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	23	風	L	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	グリーシーブーツ	＊	＊	＊	34
2	テラーナイト	23	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	67
3	ウィザード	23	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サンダーバード	＊	＊	45
4	ウィザード	23	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	フェンリル	＊	＊	68
5	アーチャー	23	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	75
6	ドラゴンテイマー	23	水	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	アシッドレイン	＊	＊	24
7	ホークマン	23	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	65
8	ホワイトドラゴン	22	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	36

［敵を殲滅せよ］

魅力的なトロフィーを数多く入手できるマップだ。このあとに待ち受けているフィダック城攻略に備えて、２種類の召喚魔法とワープシューズは絶対に欲しい。お目当てのトロフィーが出現したら、それをすぐに確保できるように移動力に優れる飛行タイプのユニットを用意したい。トロフィーの上に敵ユニットが移動してしまうと、貴重なアイテムは手に入らなくなってしまう。

攻略において一番の脅威となるのは、ふたりのウィザードが使ってくる召喚魔法だ。召喚魔法とは、効果範囲内のユニットに複数の召喚獣を呼んでダメージを与えるという威力抜群の魔法だ。また攻撃範囲内にいる敵ユニット（味方ユニットが範囲内にいても絶対に当たらない）の数が少ないほど集中攻撃を浴びる可能性が高い。運が悪いと致命傷、または死亡にもなりかねない。救いなのは、この魔法を使うために必要なＭＰが非常に多量で、通常の魔法よりも射程が短いことだ。そのため最初のターンで召喚魔法を使ってくることはあり得ない。ウィザード両名がそれぞれ所持しているＭＰ補充アイテムのマジックペーストを、最初のターンで使った場合のみ、２ターン目から召喚魔法を使ってくる。当然ながら、ウィザードを優先して倒す。そのため攻撃陣には投射攻撃用武器を装備させておく。

ワープシューズを履いて動き回るやっかいなテラーナイトは、ペトロクラウドで足止めしておけばいい。まずは２体のウィザードを倒すことに全力を注ぎたい。

☆埋もれた財宝……Ｐ141参照

BATTLE-14

フィダック城南

敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

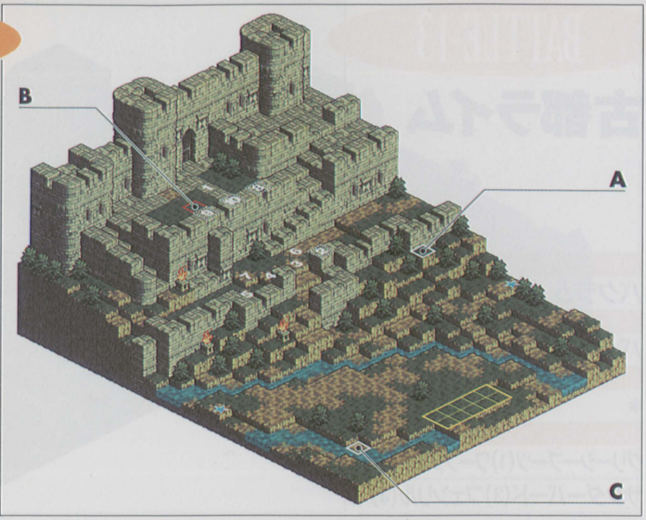
バクラム人

ランダム敵

11～16

Trophy

ポイニクスメイル(1)ナサロークメイル(3)
サラマンダー(6)ノーム(7)
烈火の弓(8)砂塵の弓(9)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ウィッチ	24	炎	N	バルダーメイス	ポイニクスメイル	知性の指輪	キュアペースト	スタンスローター	チャーム		74
2	ナイト	23	風	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	86
3	ナイト	23	大地	N	バルダースピア	ナサロークメイル	バルダーヘルム	ビビッドリング	＊	＊	＊	52
4	ナイト	23	水	L	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ビビッドリング	＊	＊	＊	34
5	ナイト	23	風	N	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーヘルム	ビビッドリング	＊	＊	＊	65
6	ウィザード	23	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サラマンダー	＊	＊	75
7	ウィザード	23	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ノーム	＊	＊	15
8	アーチャー	24	炎	C	烈火の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	36
9	アーチャー	24	大地	N	砂塵の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	44
10	クレリック	23	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バトルブーツ	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	28
11	ナイト	23	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	67
12	ナイト	23	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ビビッドリング	＊	＊	＊	49
13	アーチャー	23	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	41
14	アーチャー	23	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	38
15	ウィザード	23	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ファイアストーム	＊	＊	82
16	プリースト	23	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ライトニングボウ	ヒーリング	＊	66

［敵リーダーを倒せ］魔女ベスティアリ

敵チームは召喚魔法を使うウィザード、強力な弓を装備したアーチャー、前線を守るナイト、後方支援に長けたクレリック、とかなりの陣容で待ち受けている。

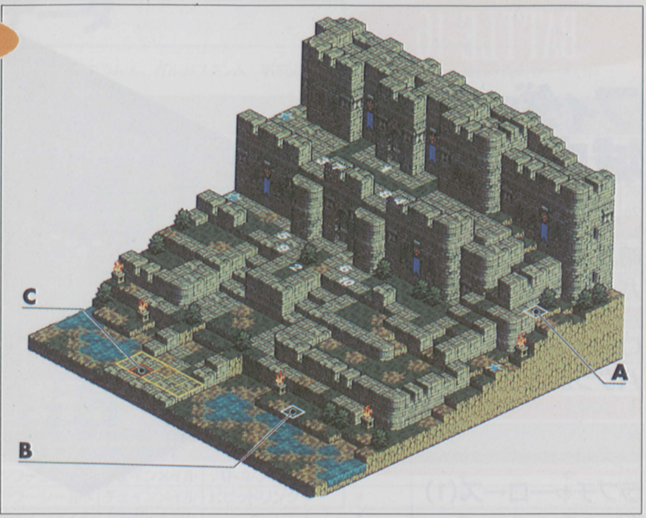
最優先に倒すべきは召喚魔法を持つウィザード。召喚魔法は消費ＭＰの多さから、使用できるのは２ターン目以降となる。使用される投射攻撃で１体は倒しておきたい。高低差の不利を解決するために、アタックチームをいったん東に移動させ、そこから城壁を登らせる。すると敵チームも東に移動してくるので、側面からペトロクラウドで石化する。敵のクレリックがクリアランスを使うが、これは同時にＨＰ回復ができないことを示す。石化した敵ユニットは放っておいて、ウィザードとアーチャーを先に倒したい。

アーチャーの強烈な弓攻撃は、攻め込む際には避けて通れない。前線のユニットにはＨＰ回復アイテムを装備させておく。倒すのは召喚魔法が手っ取り早い。城壁後方にいるクレリックは、ワープシューズと弓を装備したユニットに倒しに行かせる。

☆埋もれた財宝……Ｐ142参照（このマップはトレーニングで使用されない）

BATTLE-15

フィダック城西



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ランダム敵

11〜16

Trophy

ペレグリンメイル(1)フウェイルメイル(2)

雷神の弓(3)凍土の弓(4)

サラマンダー(7)ノーム(8)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ソードマスター	24	風	L	バルダーソード	バルダーソード	ペレグリンメイル	バルダーヘルム	クイックムーブ	*	*	78
2	テラーナイト	23	水	C	バルダースピア	フウェイルメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	46
3	アーチャー	23	風	N	雷神の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	51
4	アーチャー	23	水	C	凍土の弓	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	59
5	ドラゴンテイマー	23	炎	N	バルダーソード	バルダーアーマー	ボウガン	バルダーヘルム	ファイアストーム	*	*	84
6	ドラゴンテイマー	23	大地	L	バルダーソード	バルダーアーマー	ボウガン	バルダーヘルム	クラッグプレス	*	*	62
7	ウィザード	24	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	サラマンダー	*	*	37
8	セイレーン	24	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	ノーム	*	*	69
9	ホワイトドラゴン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	62
10	ブラックドラゴン	23	水	C	*	*	*	*	*	*	*	16
11	ソルジャー	23	風	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	65
12	ソルジャー	23	水	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	75
13	アマゾネス	23	炎	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	82
14	アマゾネス	23	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	21
15	セイレーン	23	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	84
16	クレリック	23	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	レザーハット	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	*	76

[敵リーダーを倒せ] 孤高のマーキュリー

南側を攻めるよりも難度は低い。城壁の構造から敵の戦力が2分されていること。それと戦闘開始時にクレリックなどの回復ユニットがいないことがその原因だ。

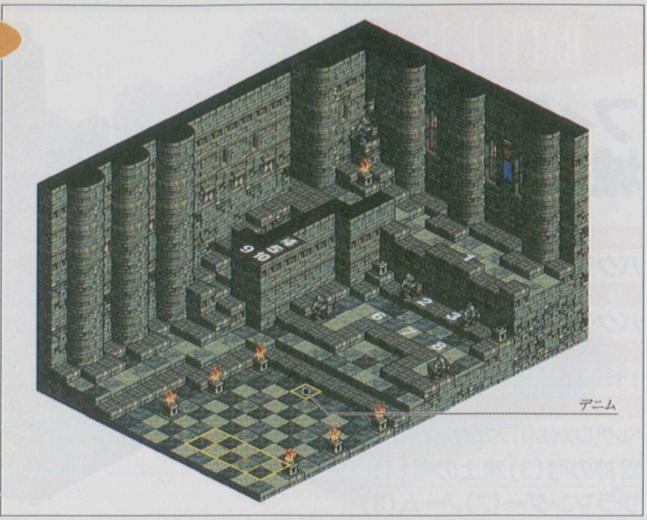
序盤の注意点は、あまり城に近づきすぎないこと。城壁の上にいるアーチャーの格好の標的となってしまう。移動は初期配置地点から東に4パネル以内にとどめる。こうしておくと、城壁の上からは攻撃できないと判断した敵の主力部隊が、地上に降りようと南側の階段に移動する。階段を降りてくるまで、敵の戦力は二分された形となる。さらに飛行ユニットやワープシューズを装備したユニットを敵のいなくなった城壁の上に移動させれば、敵を挟み撃ちにすることも可能となる。

2組のドラゴン＆ドラゴンテイマーコンビには、ペトロクラウドを使う。敵に回復系ユニットはいないので、かなり有効となる。ただドラゴンたちを倒すと、城の南北から増援ユニットが出現する。そのなかにはクレリックもいるので、後半の敵主力との戦闘に備え、早めに倒しておこう。

☆埋もれた財宝……P143参照

BATTLE-16

フィダック城
城内



敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

バクラム・ヴァレリア国

人種

ローディス人

バクラム人

ランダム敵

*

Trophy

ラプチャーローズ(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルコマンド	24	大地	L	ラプチャーローズ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアペースト	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	*	100
2	ウィザード	24	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	54
3	ウィザード	24	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	アシッドクラウド	ワードオブペイン	*	29
4	ドラゴンテイマー	24	水	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	*	*	*	67
5	クレリック	24	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックシード	クリアランス	ヒーリングプラス	*	74
6	テンプルナイト	24	水	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	94
7	テンプルナイト	24	大地	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	53
8	テンプルナイト	24	水	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	78
9	ホワイトドラゴン	24	大地	L	*	*	*	*	*	*	*	82
10	ブラックドラゴン	24	水	C	*	*	*	*	*	*	*	24

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士オズマ

敵の初期配置が独特だ。まず敵リーダーであるオズマはすぐにデニムたちを攻撃できる位置にはいない。北側の階段を下って前線まで来ることになり、それに必要とされるＡＴは３回である。その間、敵が目の前のテンプルナイトとウィザードだけなら、戦力的にも数的にも有利だが、実は北側の壁の裏にはドラゴンやクレリックなどの別動隊が隠れている。オズマが到着する前に、これらの戦力をどれだけ減らせるかがポイントとなる。

まずは召喚魔法でテンプルナイトを倒す。召喚魔法を最初のターンで使えるように、魔法系ユニットのＭＰを補充するユニットを用意しておく。魔法系ユニットよりもＷＴの早いユニットが適任だ。ワードオブペインを所持しているウィザード２体を先に攻撃するのも悪くない。

北の壁に隠れている別動隊は、ハボリムのペトロクラウドで石化させる。ハボリムをあらかじめ北側の階段付近に移動させておき、別動隊が階段から顔を出したら（階段を降りてくるので南を向いている）側面からペトロクラウドで石化させてしまう。この時にクレリックも石化することができれば、以後の攻略は楽になる。

自軍の戦力がズタズタに激減されたところでようやくやってくるオズマは、やはり召喚魔法で攻撃するのが一番有効だ。オズは回避能力が高いので、背後か側面から魔法攻撃を仕掛けることを忘れずに。

★オズマ（テンプルコマンド・レベル24）
HP：302　MP：199　WT：442
直接攻撃力：295　投射攻撃力：262　魔法攻撃力：267
物理防御力：297　魔法防御力：297
STR：180　VIT　：148　INT　：177　MEN　：179
AGI　：164　DEX：164　LUK：60　MOVE：6
所持魔法：ポイズンクラウド、ペトロクラウド

ランダム・マップ・データ

[ゴルボルザ平原] 全員ランダム、4体が出現。人種：バクラム人、ガルガスタン人　戦利品：竜の巣(2)オベロンの涙(6)炎のオーブ(9)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バーサーカー	23	炎	N	フランシスカ	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	16
2	バーサーカー	23	大地	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	54
3	ニンジャ	23	炎	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	火喰い鳥の羽	*	*	*	28
4	ニンジャ	23	大地	C	マドゥ	マドゥ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	69
5	ヴァルキリー	23	炎	L	ボウガン	バルダーソード	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	35
6	ヴァルキリー	23	大地	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	42
7	アーチャー	23	炎	C	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	37
8	アーチャー	23	大地	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	竜玉石	*	*	*	48
9	セイレーン	23	炎	L	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	*	デッドショット	サンダーフレア	*	21
10	セイレーン	23	大地	N	シブレの杖	バルダーダガー	魔術師のローブ	言霊の石	アシッドクラウド	クラッグプレス	*	19
11	ウィッチ	23	炎	N	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	知性の指輪	メルトウェポン	スタンスローター	*	65
12	ウィッチ	23	大地	C	シブレの杖	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	ポイズンクラウド	*	*	45

[ゾード湿原] 4体が出現。　戦利品：竜の巣(3)オベロンの涙(4)賢者の果実(7)キュアペースト(8)精霊の果実(10)腐りかけた果実(12)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	23	風	C	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	51
2	リザードマン	23	炎	N	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	ビビッドリング	*	*	*	64
3	リザードマン	23	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
4	リザードマン	23	水	L	スレンダースピア	チェインメイル	レザーハット	*	*	*	*	37
5	ホークマン	23	風	N	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	48
6	ホークマン	23	炎	N	ボウガン	タワーシールド	チェインメイル	ビビッドリング	*	*	*	62
7	ホークマン	23	大地	L	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	81
8	ホークマン	23	水	C	バルダーボウ	チェインメイル	レザーハット	*	*	*	*	68
9	フェアリー	23	風	N	バルダーメイス	レザーアーマー	ビビッドリング	バトルブーツ	*	*	*	19
10	フェアリー	23	炎	C	バルダーメイス	レザーアーマー	ビビッドリング	*	*	*	*	45
11	フェアリー	23	大地	C	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	バトルブーツ	*	*	*	62
12	フェアリー	23	水	L	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	*	*	*	*	75

[スウォンジーの森] 全員ランダム、4体が出現。人種：3民族混合　戦利品：竜の巣(4)オベロンの涙(5)闇のオーブ(6)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	スケルトン	23	炎	C	バルダーソード	パワーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	26
2	スケルトン	23	大地	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	31
3	スケルトン	23	水	C	ハルトハンマー	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	30
4	グレムリン	23	炎	C	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	ビビッドリング	*	*	*	26
5	グレムリン	23	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	13
6	グレムリン	23	水	C	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	24
7	ゴースト	23	炎	C	シブレの杖	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	35
8	ゴースト	23	大地	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	*	クラッグプレス	*	*	32
9	ゴースト	23	水	C	バルダーメイス	タワーシールド	ローブ	知性の指輪	アシッドレイン	*	*	19

[ボルドュー湖畔] 1～5が固定。6～11中1体がランダム。戦利品：オーブ〈風〉(6)〈炎〉(7)〈大地〉(8)〈水〉(9)〈光〉(10)〈闇〉(11)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ブルードラゴン	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	40
2	ブラックドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	グリフォン	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	59
4	オクトパス	23	水	L	*	*	*	*	*	*	*	84
5	オクトパス	23	水	N	*	*	*	*	*	*	*	63
6	リザードマン	23	水	N	バルダーソード	タワーシールド	チェインメイル	*	*	*	*	24
7	ホークマン	23	風	C	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	26
8	フェアリー	23	大地	N	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	75
9	ホークマン	23	炎	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	43
10	リザードマン	23	炎	C	ボウガン	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	16
11	リザードマン	23	炎	N	バルダーボウ	レザーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	26

ランダム・マップ・データ

[ウェオブリ山] 4体がランダムで出現。

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	レッドドラゴン	23	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	15
2	アースドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	34
3	ブラックドラゴン	23	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	21
4	グリフォン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	39
5	コカトリス	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	20
6	コカトリス	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	17

[ヘドン山] 1～4が固定、5～10中1体がランダム。人種：ウォルスタ人、ガルガスタン人

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	レッドドラゴン	23	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	54
2	ブラックドラゴン	23	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	37
3	レッドドラゴン	23	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	26
4	ブラックドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	18
5	ホークマン	23	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	チェインメイル	スパークガード	*	*	*	48
6	ホークマン	23	大地	N	バルダーソード	バルダーグラブ	チェインメイル	スパークガード	*	*	*	62
7	フェアリー	23	炎	N	バルダーボウ	チェインメイル	知性の指輪	キュアペースト	*	*	*	51
8	フェアリー	23	大地	L	ボウガン	チェインメイル	知性の指輪	キュアペースト	*	*	*	74
9	ゴースト	23	炎	C	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	マジックペースト	ファイアストーム	*	*	35
10	ゴースト	23	大地	C	バルダーメイス	バルダーダガー	ローブ	マジックペースト	アシッドクラウド	*	*	26

[タインマウスの丘] 1～4固定。5～13中1体ランダム。人種：3民族混合　戦利品：キュアエキス(6)祝福の聖石(8)マジックペースト(10)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	サンダードラゴン	23	風	L	*	*	*	*	*	*	*	72
2	サンダードラゴン	23	風	N	*	*	*	*	*	*	*	48
3	アースドラゴン	23	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	68
4	アースドラゴン	23	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	36
5	バーサーカー	23	風	C	ハルトハンマー	タワーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	24
6	バーサーカー	23	大地	N	スレンダースピア	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	68
7	リザードマン	23	風	L	バルダーソード	パワーグラブ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	91
8	ホークマン	23	風	N	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	50
9	アーチャー	23	大地	N	グレートボウ	チェインメイル	バトルブーツ	バルダーヘルム	*	*	*	26
10	アーチャー	23	風	C	ボウガン	チェインメイル	バトルブーツ	*	*	*	*	34
11	ウィザード	23	風	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	67
12	ウィッチ	23	風	C	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	クイックムーブ	*	*	21
13	クレリック	23	大地	N	バルダーメイス	ローブ	バトルブーツ	知性の指輪	ヒーリングプラス	*	*	26

CHAPTER-4 攻略の前に NEUTRAL編

ペトロクラウドとセットでハボリムが仲間になっているかどうか。これがこのシナリオ3章終了時点での最大のポイントというか、心配ごとである。もし、石化魔法を入手できなかった場合は第4章におけるマップ攻略の難度は当然上がる。なんといっても敵チームにクリアランスを使うユニットがいないなら、石化したユニットは完全に無力となるからだ。こんなオイシイ魔法を入手しなかったアナタは、よっぽどストイックなのかついてなかったのか。

対処法としては、攻撃力のアップを図る必要がある。敵の動きを止められないなら倒す以外にない。アタックチームに召喚魔法を使うユニットは当然4人は欲しい。4章ではフォリナー四姉妹のうち3人が仲間に加わる。シェリーを仲間にするイベントはなかなか複雑だ。3章で助けたくせに仲間にならなかった長姉のセリエも、意外な形で再会することとなる。

敏捷性の高い固有ユニットが仲間にならないため、魔法中心で部隊を編成した方が効率がいいはずだ。まあ、フィダックで入手した特殊な弓とワープシューズを装備させるユニットをあえて選ぶとすれば、ホワイトナイトのミルディンだろうか。カノープスとのゼノビアコンビに活躍を期待したい。オリアスはフォリナー四姉妹が全員そろうまでセイレーンとして召喚魔法を使わせてもいい。ただし、そうなると相当ユニットを倒すことになるので、プリーストには戻れない。しかし、リザレクションはパラメータの高さが関係ないし、それなら彼女の高いINTとMENは攻撃面に活かされた方がいい。

そして、ニュートラルシナリオが他とひと味違うのは屍術師ニバスがストーリーに大きくかかわっていたこと。あのような形で死んでいったギルダスの敵は、今後晴らす機会があるだろう。

ニバスとの再戦はあるのか？

リッチに転生して逃げたニバスの行き着く先はどこなのか。また、ギルダスのような犠牲者が今後また出てしまうのだろうか？

フィダック城陥落に関する知らせは
瞬く間に広がり、多くのバクラム人を驚愕させた。
敵軍の指導者がわずかに16歳の若者であったことや、
司祭ブランタが信用するに足らない男であったこと、
無敵のはずの暗黒騎士団が敗退したこともそうだが
何よりもドルガルア王の娘が生きていたことにある。
人々は永く続く戦乱の世に疲れ果てており、
民を導く正統の統治者を渇望していた。
カチュアの出現は救世主の再来に他ならなかった。
ランスロット・タルタロスはローディスの代表として
カチュアをヴァレリアの正式な王位継承者と認め、
後継者争いに端を発した内戦の終結を宣言した。
ランスロットはこうした行為によって、
これまでの争いを民族やイデオロギーの対立ではなく
権力を欲したエゴイスト達の反逆と位置づけ、
世界的な立場から内戦自体を否定したのである。
しかし、こうした主張を受け入れ、支持したのは
一部の特権階級と財をなした富裕層のみで、
各地に広がっている反バクラム主義を
封じ込めるだけの力はなかった。
ヴァレリア戦乱は、もはや民族紛争などではなく
支配する側とされる側の対立、言い換えるなら
束縛を逃れ自由を得るための戦いと
その姿を変えていたのである…。

CHAPTER-4

手をとりあって

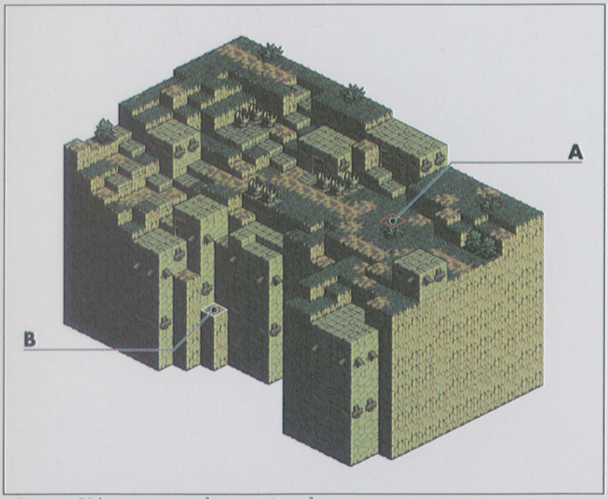
明かされたエピソード

デネブを仲間にする

デネブの店で累計255個以上の買い物をすると、店のメニューに「仲間に加える」という項目が追加される。これを選択することで、デネブ自身をチームに加えることができる。

また、死者の宮殿で入手できるガラスのカボチャをデネブの店に売却すると、「同志を集める」の項目にパンプキンヘッドという珍種のユニットが登場。パワーアップデネブ（P282参照）を仲間にするには欠かせない存在だが、戦力としては疑問が残る。

バルマムッサの町 ランダムバトルマップ



☆埋もれた財宝……A：タイプ12　B：タイプ3
※自由に出入りできるようになってから登場する。

戦闘前の攻略ポイント 第4章

ウォーレンレポート：デネブの店

第４章開始直後からWRに「デネブのお店」という項目が出現し、それを読むことでデネブの店が開店する。といっても、どこか一ヵ所の町だけにあるのではなく、特定の日付とそれに対応した場所で、通常の店がデネブの店に変わっている。そこでは、通常の店の品ぞろえに加え、各種オーブが１個9980ゴートで売られている。

アルモリカ城:ウォーレンの見舞い

アルモリカ城を訪れることで、意識を回復したウォーレンから、ゼノビア人たちがヴァレリア島を訪れた真の目的を聞くことができる。

このとき、すでにデネブを仲間にしていると、デネブがウォーレンの見舞いに現れるイベントが発生する。

ブリガンテス城：無血開城

「僕ひとりで丸腰で行けば大丈夫。きっと話を聞いてくれるさ」。これは、ブリガンテス城へ説得に赴くときのデニムの言葉である。実は、この言葉の通り、すべての装備（アイテムも魔法もすべて）を外し、ひとりきりで訪れると、戦闘が発生することなく城にたてこもった人々と和解することができる。

ブリガンテス城の戦闘で入手できる希少アイテムは封魔の首飾りのみ。装備した者への魔法効果（回復魔法まで も）を完全に無効化するアンチマジックアイテムなど、アンデッド系ユニットに装備するくらいしか役に立たないだろう。ならば、無益な戦闘を回避するべきではないか。

注意点がいくつかある。ブリガンテス城の手前にあるバハンナ高原ではガルガスタンの残党がワナを張っているので、丸腰になるのは高原での戦闘を

終えてからにすること。そして、必ずブリガンテス城南を選択すること。説得に行くのなら正面から堂々と、ということか。

また、ここでの戦闘の有無は、シナリオにも仲間の忠誠度にも一切影響しない。いずれにせよ、この後のイベントでオリビアが仲間になる。

港町ゴリアテ：対ザパン戦（Lルート）

ロウルートの第2章・クァドリガ砦にて、ザパンを救出した後、仲間にしていない場合にのみ発生する。この戦闘中、ザパンのHPを1～20まで減らすことで、戦闘終了となった後、丸腰だった2章とは異なりブロクスという強力な斧を装備した状態で仲間に加わる。しかもザパンのレベルは30。トレーニングの的になることは、疑いようのない事実であろう。

バンハムーバの神殿：シェリーの行方

モルーバの娘であるシェリーを仲間にしたいのであれば、バンハムーバの神殿での戦闘で彼女を逃がす。HPを1～20にすると、彼女は逃亡する。次に、バルマムッサの町の隣のゾード湿原でトレーニング（ランダムバトルでも可）を行い、風系補助魔法のコールストームを使用して天候を豪雨にする。するとゾード湿原とバルマムッサの町は同じ天候となる。そして、豪雨のバルマムッサの町に行くとイベントが発生し、シェリーを仲間にすることができる。

注意すべき点が3つ。バンハムーバの神殿攻略後にフィダック城でモルーバと会話していること。オリビアが生存していること。バーニシア城攻略前であること。以上の条件のいずれかでも欠けていると、シェリーが仲間になるイベントは発生しない。

セイレーンである彼女の攻撃魔法の実力は、他のフォリナー姉妹に比べ非常に優れている。大地系の召喚魔法を使わせて彼女の右に出るものはいないだろう。

バンハムーバの神殿攻略後：モルーバの問い

バンハムーバの神殿での戦闘の後、モルーバの問いに対する選択を迫られる。ここでの選択によって、結果としては同じルートに合流することになるのだが、バーニシア城内における戦闘とその後のイベントの選択肢に違いが生じる。

バーニシア城の戦闘で、敵チーム内にカチュアを登場させてイベントを見たいならば「1」を、カチュアを登場させずに戦闘を行いたいならば「2」を、それぞれ選択すること。「2」を選択したほうが攻略難度は低い。

バーニシア城内の戦闘

バンハムーバの神殿でのモルーバの問いに対する答えが1であればBATTLE-9（P194）となり、2であればBATTLE-10（P195）となる。どちらのルートであっても、カチュアを仲間にすることはできる。ならばカチュアが戦闘に参加せず、オーブを連発できる選択肢2の方が楽といえる。
※どちらの場合も、タルタロスはHPが50以下になると逃亡する。

クァドリガ砦：セリエとエルリグ（Nルート）

ニュートラルルートの第3章・ボード砦にてセリエを救出し、WRで「クァドリガ砦の海賊」を読むことで発生する。ここでは、戦闘開始前にエルリグからの質問に対する選択がある。「1」を選択すると、そのまま戦闘に突入。「2」を選択すると、戦闘は回避され、セリエとエルリグが仲間になる。

マドュラ氷原：死者の宮殿へ

バンハムーバの神殿攻略の後、WRに追加される「エクシター島で大爆発」を読むと、全体マップ左上にあるエクシター島へのルートが出現する。これは、死者の宮殿へ向かうための手順であると同時に、ロウルートを進んできた者にとってはオクシオーヌを仲間にするための手順でもある。

ルート上にあるマップは4ヵ所。マドュラ氷原、ベルモルーゼ台地、ボーテーゲン平原、そして死者の宮殿である。死者の宮殿には、ここでしか入手できない貴重な武器防具、魔法、アイテムが豊富にそろっている。多少遠回りにはなるが、死者の宮殿を訪れれば、以後の攻略が格段に楽になることは間違いない。

ベルモルーゼ台地：オクシオーヌ登場（Lルート）

まずはベルモルーゼ台地をクリアする。そして再びこのマップ上へ移動し、ランダムバトルを発生させる。この戦闘編成時、アタックチームにジュヌーンを加えておくと、オクシオーヌがバハムートを率いて登場する。さらに、第3章でジュヌーンとグアチャロの会話イベントを発生させておいた場合、オクシオーヌのHPを1～20にすることで、彼女を仲間にすることができる。

ジュヌーンとオクシオーヌは、生存していればエンディングにも登場するロウルートの主要メンバー。ぜひ仲間にしておきたい。第3章の会話イベントを発生させていない場合は、残念ながら、いかなる手段を用いてもオクシオーヌは仲間にならない。

バーニシア城：3連続戦闘への対策

バーニシア城は、戦闘が3回も続く、極めて難度の高いマップ群だ。この城を攻める前準備として、マジックペーストを大量に買い込んでおくこと。1ターン目からMP消費量の多い魔法が使えると、攻略がかなり楽になるからだ。デネブの店、もしくはランダムバトルのトレジャーや埋もれた財宝から、オーブもできる限り入手しておきたい。

そのオーブだが、敵ユニットに与えるダメージを引き

上げるためにも、VITの高いユニットに装備させる。ギルダス、ザパン、ガンプなどがいれば適役だが……。固定ユニット以外では、やはりドラゴン。それとVITだけは人並み以上のパンプキンヘッドも忘れてはならない。

さて城門前の戦闘では、必ず味方のHPをフルにしてから敵を全滅させること。HPの残存量は次のマップに持ち越されてしまうからだ。回復時には、ペトロクラウドを利用するといい。石化は死亡扱いされない。そのため石化した敵ユニットだけを倒さずに残しておけば、ゆっくりと全員のHPを回復することができる。次のマップへの準備が整ったら、石化した敵ユニットを倒してマップをクリアすればいい。

アタックチームの編成上、セイレーンとしてのオリビアは欠かせないだろう。彼女の知性の高さは、プリーストにしておくにはもったいない。フェンリルの能力を最大限に引き出せるのは、おそらく彼女しかいない。

次に、ペトロクラウドを装備したユニットも欠かせない。ハボリムがいるなら理想的だが、いない場合には素早さと器用さに優れたユニットに装備させたい。回復系ユニットは３人、プリーストを１体とクレリックを２体だろう。プレザンスが生きていれば、彼に３人目を任すのもいい。あとは好みになるが、オーブパワーを全開させたいならドラゴン系。その射程範囲の広さが魅力的な弓を装備した飛行ユニットや、ワープシューズを装備したアーチャー。デニムは、テラーナイトにしておけば敵の直接攻撃力が下がるので頑丈に鍛えてあれば簡単に倒されることはないだろうし、ニンジャになって機動力を活かし敵を攪乱するものいい。

この段階まで来ると、どのマップでも８割はレギュラーメンバーで戦うことになると思われる。それは、クラスをできる限り動かさず、専門職でレベルアップしてきたユニットたちだろう。固有ユニットも増えている。これからの戦いは、おそらく絞られた14〜15ユニットだけで戦っていくものと思われる。トレーニングでそれらのユニットは必ず均等のレベルにしておきたい。

リムファイアーを入手せよ

バルバスが部下に渡す銃・リムファイアーは最初に手に入れられる銃。これがないとガンナーが仲間になっても、まったく役立たずなクラスになってしまう。そのため、ここは是が非でも手に入れておきたい。

リーダーのバルバスはHPが50以下になると逃亡してしまうため、リムファイアーを持つテンプルナイトは優先的に攻撃しなければならない。倒した後、トロフィーを他の敵ユニットに奪われないように。

ふたつの重要な選択肢

せっかくカチュアに会えても、選択を誤ると説得に失敗したことになってしまう。まず最初の選択は取りつくろってごまかさないようにする。次の選択では、モルーバの質問にどう反応したかで答えを変える。
①モルーバの質問に１と返答している場合。
　選択肢は、１→１と選択する。
②モルーバの質問に２と返答している場合。
　選択肢は、１→２と選択する。

これでカチュアがプリンセスという特殊なクラスで仲間に復帰する。デニムを神聖系魔法使用可能なロードにしたいのであれば、ここでカチュアが仲間にならないように選択肢を選ぶこと。

禁呪使用の難しさ

死者の宮殿や空中庭園などのように、セーブなしで複数のマップを連続して攻略する場合、味方もダメージを受けてしまう禁呪は、今ひとつ実用的ではない。実戦での使用時には、回復ユニットとの連携が必要だ。

デネブの店出現日＆マップ

日付	マップ名称
1～2日	港町ゴリアテ
3～4日	アルモリカ城
5～6日	クリザローの町
7～8日	バルマムッサの町
9～10日	港町アシュトン
11～12日	コリタニ城
13～14日	ブリガンテス城
15～16日	古都ライム
17～18日	フィダック城
19～20日	ウェアラムの町
21～22日	王都ハイム
23～24日	グリムスビーの町
25日	バーニシア城

封印された4つの神殿：禁呪探索

この地上に存在する魔法で、最強の威力を誇るといわれる『禁呪』。この探索には、以下の手順が必要だ。

①禁呪の探索を決意：バーニシア城攻略後にコリタニ城へ行くと、モルーバとの会話が発生し、質問と選択が行なわれる。モルーバの問いに「2」を選択すると、禁呪探索がスタートする。

②巫女にクラスチェンジ：再びバンハムーバの神殿へ行き、フォリナー四姉妹をシャーマンにクラスチェンジさせる。四姉妹は炎、水、風、大地の属性にそれぞれ対応しており、禁呪入手には、その属性のシャーマンが必要である（死者の宮殿にある暗黒系禁呪は除く）。シャーマンになると、他のクラスへチェンジすることができなくなる上、魔法もいままでの3種から2種しか所持できなくなる。よく考えてからクラスチェンジすること。

③各地に砦が出現：シャーマンへのクラスチェンジが終了すると、禁呪を封印している4つの砦がマップ上に出現する。各砦と対応する属性は以下の通り。

ボード砦………炎（セリエ）
ダムサ砦………風（システィーナ）
ゲッコー砦……大地（シェリー）
ゲルド砦………水（オリビア）

④砦を攻略：禁呪を封印している神殿は、砦の内部に存在する。そのため、まずは砦を制圧する。

⑤神殿の封印を解く：砦を攻略した後、再度同じ砦を訪

オークション後に出現する隠れアイテム

マップ名称	出現アイテム	販売価格	出現条件(売却すべきユニット)
ブリガンテス城	黒龍の大剣	2250	レベル20以上のティアマット
港町アシュトン	ドラゴンシールド	2550	レベル20以上のバハムート
コリタニ城	火龍の剣	1950	レベル15以上レッドドラゴン
バルマムッサの町	ドラゴンアーマー	2550	レベル20以上のバハムート
フィダック城	青龍の爪	1950	レベル15以上のブルードラゴン
クリザローの町	スパークガード	1700	レベル15以上のレッドドラゴン
古都ライム	ドラゴンヘルム	2550	レベル20以上のバハムート
アルモリカ城	ウイングリング	2400	レベル20以上のコカトリス
バーニシア城	黒龍の杖	2100	レベル15以上のブラックドラゴン
ウェアラムの町	地龍の戦斧	2300	レベル15以上のアースドラゴン
王都ハイム	ドラゴンステーキ	2500	レベル20以上のドラゴン
王都ハイム	ヤキトリ	2500	レベル20以上のグリフォン
王都ハイム	合成肉ハンバーグ	2500	レベル20以上のコカトリス
王都ハイム	タコヤキ	2500	レベル20以上のオクトパス
王都ハイム	転移石	2500	レベル20以上のゴーレム
グリムスビーの町	龍の巣	1300	レベル10以上のサンダードラゴン
グリムスビーの町	オベロンの涙	1300	レベル10以上のオクトパス

れる。対象となるシャーマンがメンバーにいる場合、ここで砦に隠された扉が開き、内部の神殿に入ることができるようになる。神殿に出現する敵ユニットは強敵ぞろいだが、無事に攻略できれば禁呪が手に入る。
※シャーマンとは？：各属性の女神に忠誠を誓った巫女のこと。攻撃魔法全般とデフ系補助魔法、そして神聖系魔法の一部（クリアランスと死者の宮殿で入手できる攻撃魔法）を使うことができる。またスペシャル攻撃を使えば、そのマップのエレメント効果をその巫女の属性に対してプラス5も上げることができる。

グリムスビーの町：レンドルとマルティム

マルティムはHPが50以下になると退却する。救出するレンドルのクラスはガンナー。このクラスの特徴は銃を扱えるということと、他のクラスへチェンジできないということ。ゆえに銃を2丁以上持っていないなら、レンドル以外のユニットをガンナーにしても無駄になるだけである。

ニムラハバの森：ガンプとアッサルト

ガンプと共に出現する2体のJr.グリフォンは、絶対に石化させられない。よって側面に移動して、ペトロクラウドをかけようと考えるのは意味がない。しかし、だからといって倒してしまってはいけない。実はガンプは仲間にすることができるからだ。

2体のJr.グリフォンを倒さずに、ガンプのHPを50以下にするとガンプが仲間になり、銃・アッサルトまで入手できる。ガンプのHPを削る間に、ウィンドショットなどで勝手にHPを減少させてしまうグリフォンたちを回復してやる気遣いも忘れずに。

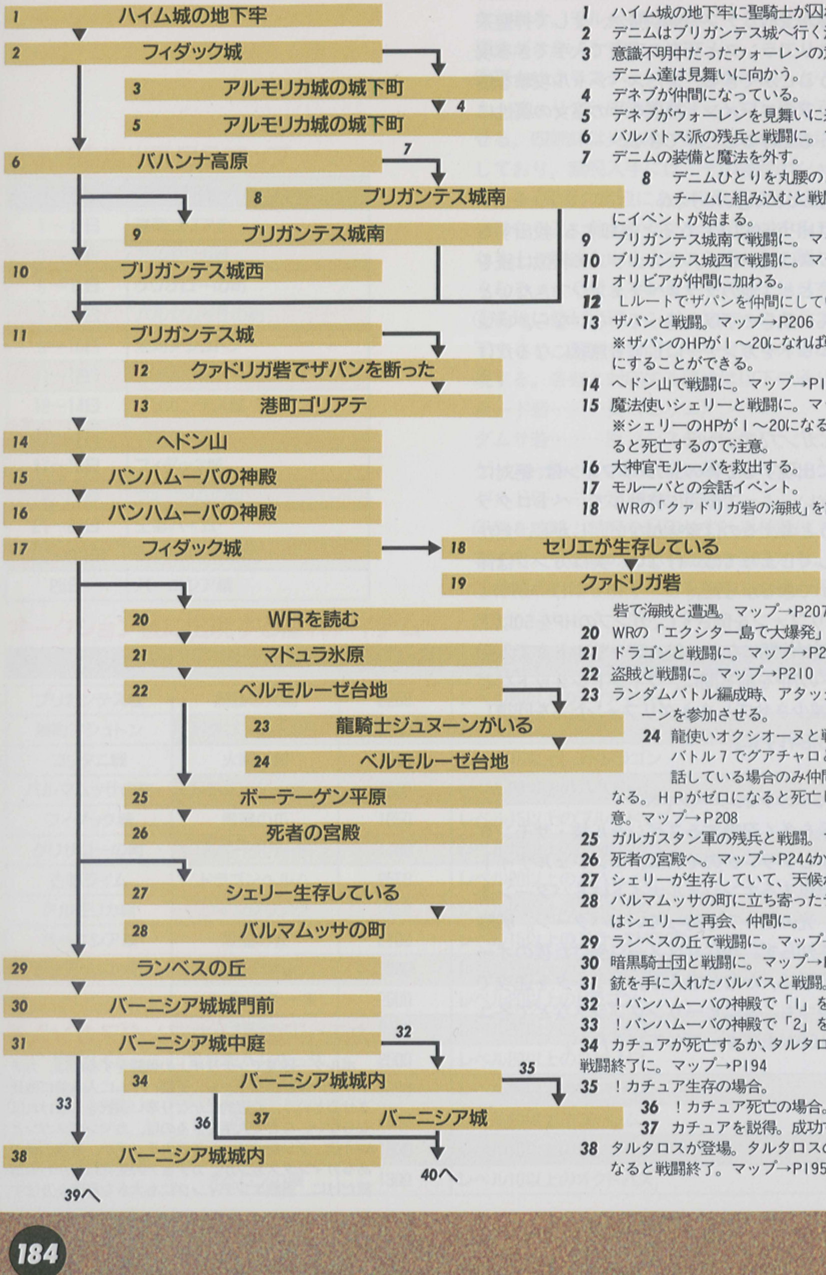
王都ハイム：ブランタのサモンダークネス

アンデッド系を多く召喚するスペシャル技・サモンダークネス。しかしブランタのそれは、エンジェルナイトを召喚する。出現するエンジェルナイトは6パターンある。怖いのは、光のオーブを持っているパターン。戦闘初期ならばいざ知らず、かなりダメージ受けた後のオーブによる全体攻撃は、かなり堪える。ブランタを速攻で倒すよう攻めつつも、常にヒーリングプラスなどで各ユニットのHPを150以上でキープしておきたい。

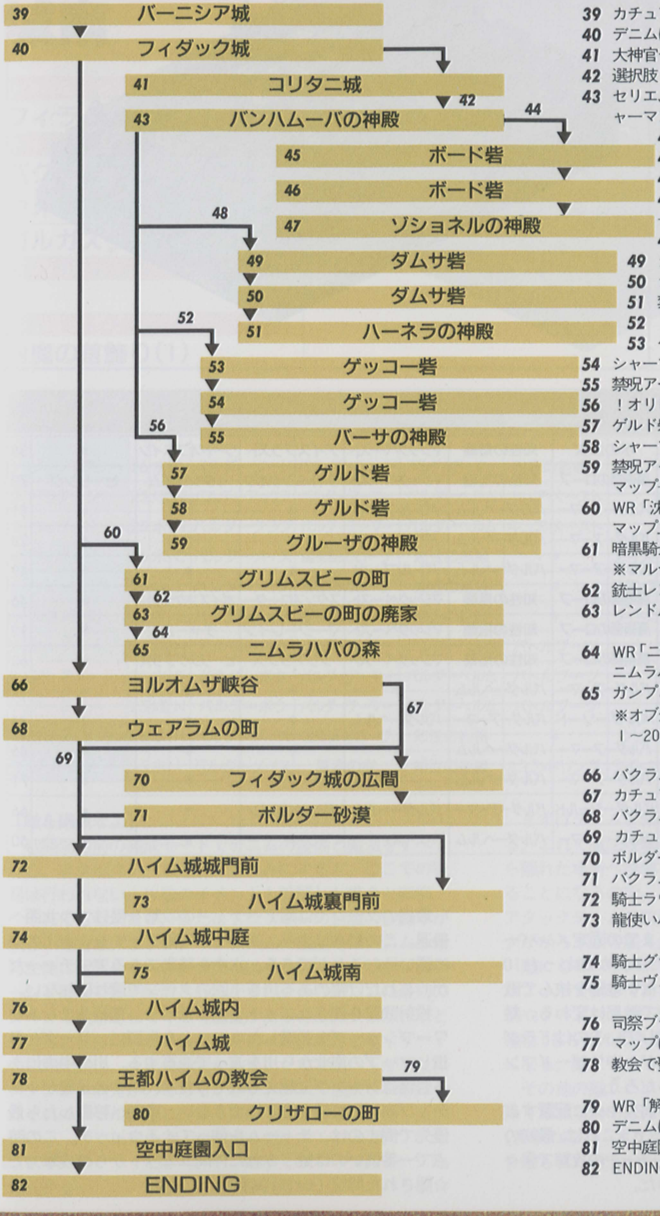
カチュアの死とカマンダスガン入手

ボルダー砂漠でシナリオ上の戦闘をするには、カチュアを一度救出してから、王都ハイムに入る前に戦死させるという、心理的にかなり辛い選択をしなければならない。ここで入手できるのは、カマンダスガンという銃。プリンセスとしてのカチュアか、最強の銃であるカマンダスガンか。カチュアの生死にかかわる選択だけに、当然エンディングにも大きな影響を及ぼす。

CHAPTER-4
フローチャート



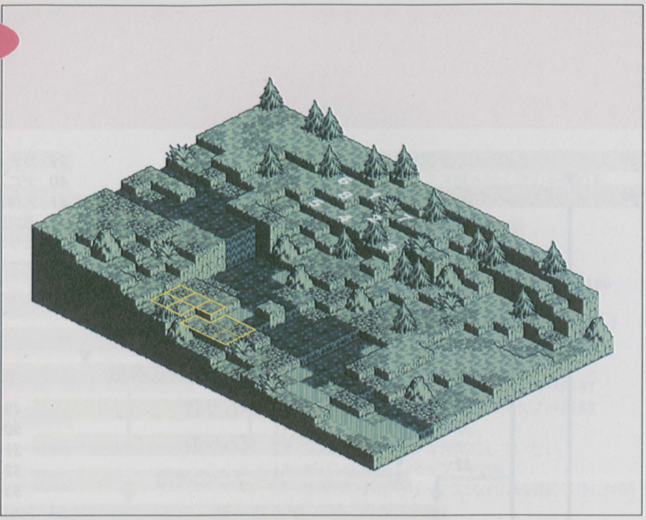
1 ハイム城の地下牢に聖騎士が囚われている。
2 デニムはブリガンテス城へ行く決心を固める。
3 意識不明中だったウォーレンの意識が回復する。デニム達は見舞いに向かう。
4 デネブが仲間になっている。
5 デネブがウォーレンを見舞いに来る。
6 バルバトス派の残兵と戦闘に。マップ→P186
7 デニムの装備と魔法を外す。
8 デニムひとりを丸腰のままでアタックチームに組み込むと戦闘にはならずにイベントが始まる。
9 ブリガンテス城南で戦闘に。マップ→P187
10 ブリガンテス城西で戦闘に。マップ→P188
11 オリビアが仲間に加わる。
12 Lルートでザパンを仲間にしていない。
13 ザパンと戦闘。マップ→P206
※ザパンのHPが1〜20になれば戦闘終了後に仲間にすることができる。
14 ヘドン山で戦闘に。マップ→P189
15 魔法使いシェリーと戦闘に。マップ→P190
※シェリーのHPが1〜20になると逃亡。ゼロになると死亡するので注意。
16 大神官モルーバを救出する。
17 モルーバとの会話イベント。
18 WRの「クァドリガ砦の海賊」を読む。Nルートにてセリエが生存している場合のみ出現。
19 クァドリガ砦で海賊と遭遇。マップ→P207
20 WRの「エクシター島で大爆発」を読む。
21 ドラゴンと戦闘に。マップ→P209
22 盗賊と戦闘に。マップ→P210
23 ランダムバトル編成時、アタックチームにジュヌーンを参加させる。
24 龍使いオクシオーヌと戦闘に。Lルートバトル7でグアチャロとジュヌーンが会話している場合のみ仲間(HP1〜20)になる。HPがゼロになると死亡してしまうので注意。マップ→P208
25 ガルガスタン軍の残兵と戦闘。マップ→P211
26 死者の宮殿へ。マップ→P244から
27 シェリーが生存していて、天候が豪雨の場合。
28 バルマムッサの町に立ち寄ったデニムとオリビアはシェリーと再会、仲間に。
29 ランベスの丘で戦闘に。マップ→P191
30 暗黒騎士団と戦闘に。マップ→P192
31 銃を手に入れたバルバスと戦闘。マップ→P193
32 !バンハムーバの神殿で「1」を選択。
33 !バンハムーバの神殿で「2」を選択。
34 カチュアが死亡するか、タルタロスのHP50以下で戦闘終了に。マップ→P194
35 !カチュア生存の場合。
36 !カチュア死亡の場合。
37 カチュアを説得。成功すると仲間に。
38 タルタロスが登場。タルタロスのHPが50以下になると戦闘終了。マップ→P195



39 カチュアを説得。成功すると仲間に。
40 デニムはハイム城攻略を決意。
41 大神官モルーバに質問される。
42 選択肢「2」を選択。
43 セリエ、シェリー、システィーナ、オリビアがシャーマンにクラスチェンジできる。
44 ！セリエがクラスチェンジしている。
45 ボード砦で盗賊と戦闘に。マップ→P212
46 セリエが封印の扉を開く。
47 禁呪を護るモンスターと戦闘。マップ→P216
48 ！システィーナがクラスチェンジ。
49 ダムサ砦で敗残兵と戦闘に。マップ→P213
50 システィーナが封印の扉を開く。
51 禁呪を護るモンスターと戦闘。マップ→P217
52 ！シェリーがクラスチェンジしている。
53 ゲッコー砦で海賊と戦闘に。マップ→P214
54 シャーマンのシェリーが封印された扉を開く。
55 禁呪アースクエイクを護るモンスターと戦闘。
56 ！オリビアがクラスチェンジしている。
57 ゲルド砦でアンデッドと遭遇。マップ→P215
58 シャーマンのオリビアが封印された扉を開く。
59 禁呪アイスレクイエムを護るモンスターと戦闘に。マップ→P219
60 WR「沈没船ラムンゼン号の引き上げ」を読むと、マップ上にグリムスビーの町が表示される。
61 暗黒騎士マルティムと戦闘に。マップ→P196
※マルティムはHPが50以下になると逃亡する。
62 銃士レンドル生存の場合。
63 レンドルが仲間になる。
64 WR「ニムラハバの盗賊」を読むと全体マップ上にニムラハバの森が表示される。
65 ガンプと戦闘に。マップ→P197
※オブダJr.、ベルダJr.を殺さずにガンプのHPを1～20にすると仲間になる。
66 バクラム軍と戦闘に。マップ→P198
67 カチュアが死亡している。
68 バクラム軍と戦闘に。マップ→P199
69 カチュアが死亡している。
70 ボルダー砂漠全体マップ上に出現する。
71 バクラム軍と戦闘に。マップ→P200
72 騎士ラウアールと戦闘に。マップ→P201
73 龍使いハルファスと戦闘に。マップ→P202
74 騎士グランディエと戦闘に。マップ→P203
75 騎士ヴェルマドワと戦闘に。マップ→P204
76 司祭ブランンタと戦闘に。マップ→P205
77 マップに空中庭園が出現。
78 教会で聖騎士に会う。
79 WR「解放軍に二重スパイ？」を読む。
80 デニムは真実を知る。
81 空中庭園入口。マップ→P228から。
82 ENDING

BATTLE-1

バハンナ高原



敵軍所属

敗残兵

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

9〜14

Trophy

水の法衣(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ウィザード	25	水	C	バルダーメイス	水の法衣	知性の指輪	マジックペースト	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	35
2	エクソシスト	25	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	72
3	アーチャー	25	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	51
4	アーチャー	25	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	28
5	アーチャー	25	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	49
6	ウィッチ	25	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	スタンスローター	ポイズンクラウド	*	46
7	ウィッチ	25	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	マーシーレイン	チャーム	*	12
8	クレリック	25	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クリアランス	ヒーリングプラス	*	68
9	テラーナイト	25	水	C	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	22
10	ニンジャ	25	大地	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	44
11	ドラグーン	25	水	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	46
12	ビーストテイマー	25	大地	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	71
13	ドラゴンテイマー	25	水	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	アシッドレイン	*	*	66
14	リザードマン	25	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	50

［敵リーダーを倒せ］鉄紺のウラム

敵の編成は、上のデータ表の1〜8までの固定メンバーに9〜14の中からランダムで選ばれた2体が加わった10体。川など普通のユニットが侵入できない地形を挟んで戦う場合、投射武器を使うユニットの数で戦局は変わる。敵のランダムユニットで投射武器を装備しているのはドラグーンのみ。川を渡ることのできるニンジャやリザードマン以外が登場した場合、さらに楽になるだろう。

アタックチーム編成上の注意点は、前列中央に配置するユニットのWTを429以下にしておくこと。これは、最初のターンでウラムのアイスブラストとアーチャーの攻撃で早々と倒されてしまわないようにするためだ。

最初のターンでは敵アーチャーの攻撃を受けつつ北西へ後退。この動きにより、次ターンで敵アーチャーを川の中に誘い込むことができる。水中を移動できるアーチャーだが、これだけ幅のある川を1回のターンで渡れはしない。

投射武器を使うユニットを倒したのち、飛行ユニットとワープシューズを装備したユニットを先頭に、リーダー目指しマップの南北から川を渡って進軍する。川の中央にある岩場はジャンプで越えられそうだが、川中の足場が1ステップ高いため使うことはできない。東側へ移動したら最優先で倒すのは、チャームを使ってくるウィッチ。この時点で一番怖いのは魅了された仲間ユニットからの攻撃力だ。

☆隠された財宝……P104参照

BATTLE-2

ブリガンテス城南

敵軍所属

フィラーハ教団

人種

バクラム人

ウォルスタ人

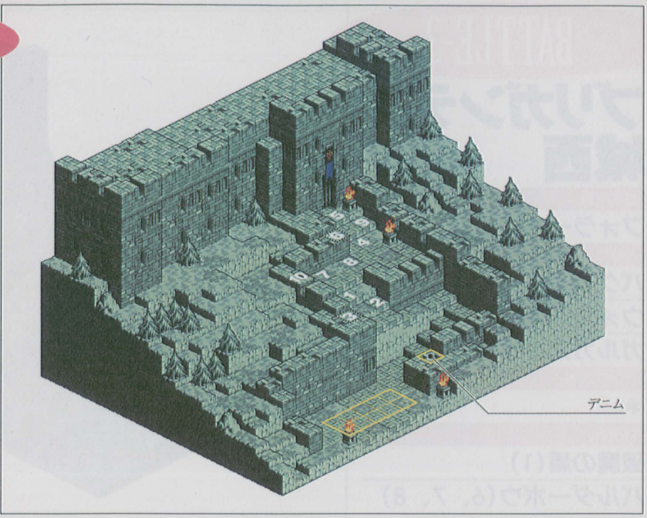
ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

封魔の首飾り（1）



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソードマスター	26	水	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	封魔の首飾り	＊	＊	＊	85
2	ドラグーン	25	大地	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアペースト	＊	＊	＊	54
3	ウィザード	25	水	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアペースト	＊	＊	＊	62
4	ウィザード	26	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	アイスブラスト	ナイトメア	ワードオブペイン	34
5	ウォーロック	26	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	スタンスローター	ポイズンクラウド	＊	74
6	エクソシスト	26	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	69
7	アーチャー	25	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	51
8	アーチャー	25	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	23
9	アーチャー	25	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	48
10	クレリック	26	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	46
◎	プリースト	25	水	L	バルダーメイス	賢者の衣	知性の指輪	ビビッドリング	ライトニングボウ	クリアランス	ヒーリングオール	80

［敵を殲滅せよ］

戦闘開始前の編成モードでデニムの装備と魔法をすべて外し、アタックチームをデニムのみにすると、ここでの戦闘は行われない。以後のイベントも戦闘した場合と同様。

それでも戦いたい、またはトロフィーの封魔の首飾りが欲しい場合は、まずアタックチームの編成時にデニムを後列左側に配置しておく。デニムはイベントによりアックチームと離れて初期配置されるからだ。そのデニムに最初のターンで攻撃をしてくる可能性があるのは、ウィザードとその左右後方にいる２体のアーチャー。ただしウィザードの初期配置は、上記の位置か、そこから北西へ下がったエクソシスト前方かのどちらかがランダムで選択される。それぞれのレベルに応じたＷＴは以下のとおり。

	レベル24	レベル25	レベル26
ウィザード	432	427	422
アーチャー	438	430（ＭＡＸ）	

まずはデニムを城の東側にある雪原入口付近へ移動させる。これで魔法攻撃をしてくるウィザードを、敵の本隊から離れた場所へ誘導できる。当然デニムはダメージを受けることになるので、ＨＰを回復させるためにクレリックをアタックチームの前後列右端へ配置する。これでヒーリングがかろうじて届く。

敵にもヒーリングプラスを使うクレリックがいる。飛行ユニットで倒しておきたい。飛行ユニットは敵のドラグーンやソードマスターの攻撃で倒されるだろうが、その尊い犠牲（もちろん生き返らせるが）によって展開がぐっと有利になる。敵アーチャーは召喚魔法で一気に倒す。

その他の敵ユニットは中央の階段を使わないとこちらに降りられないので、その間にデニムを本隊と合流させる。

（表中の◎……オリビア。戦闘終了後のイベントにて仲間に）

☆埋もれた財宝……Ｐ105参照

BATTLE-3

ブリガンテス城西

敵軍所属

フォラーハ教団

人種

バクラム人

ウォルスタ人

ガルガスタン人

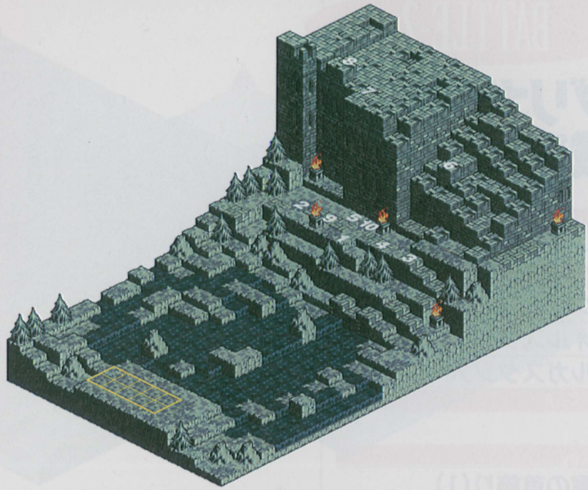
ランダム敵

＊

Trophy

破魔の盾(1)

バルダーボウ(6、7、8)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テラーナイト	25	風	C	バルダーソード	破魔の盾	バルダーアーマー	グリーシーブーツ	＊	＊	＊	24
2	ドラグーン	25	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	グリーシーブーツ	＊	＊	＊	47
3	ドラグーン	25	炎	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	グリーシーブーツ	＊	＊	＊	62
4	ウィザード	26	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	グリーシーブーツ	ファイアストーム	ワードオブペイン	＊	31
5	エクソシスト	26	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	グリーシーブーツ	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	75
6	アーチャー	25	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	キュアペースト	ウィングリング	＊	＊	＊	52
7	アーチャー	25	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	キュアペースト	ウィングリング	＊	＊	＊	24
8	アーチャー	25	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	キュアペースト	ウィングリング	＊	＊	＊	58
9	セイレーン	26	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	グリーシーブーツ	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	54
10	クレリック	26	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	グリーシーブーツ	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	79
◎	プリースト	25	水	L	バルダーメイス	賢者の衣	知性の指輪	ビビッドリング	ライトニングボウ	クリアランス	ヒーリングオール	80

[敵を殲滅せよ]

南側と違って、こちらは敵味方が距離をおいた形で初期配置されている。注目すべきは、敵ユニットの移動タイプである。3隊のアーチャーはウイングリングを装備しているため、ホークマンと同様の飛行タイプとなっている。その他のユニットも全員がグリーシーブーツを履いているため、水上を歩いてこちらへ接近してくる。機動力の点ではかなり分が悪いと言っていいだろう。

こんな場合には、足場の悪いところへ出て行かずに、初期配置地点付近で待っている方がいい。敵ユニットは、初期配置の違いや移動タイプの違いでおのずとその歩みに差が出てくる。また、HPを回復するクレリックやエクソシストとの距離を開かせる効果もある。最初に攻撃をしてくるのは、やはりアーチャーだ。個々がキュアペーストを装備しているため、クレリックから離れた位置でも油断は禁物だ。集中攻撃で一気に倒したい。

その意味でも召喚魔法を使えるユニットが最低でも2体は欲しいところ。召喚魔法の効果範囲をひとりに絞れば、最強の攻撃になるからだ。アーチャーさえ倒せば、残るは直接攻撃と攻撃魔法ユニットだけ。攻撃魔法は個々に与えるダメージはそれほど高くないため、直接攻撃ユニットとセットで攻撃されなければ問題はない。点在する岩場での戦闘では、攻撃範囲が2の槍やムチが有効だ。

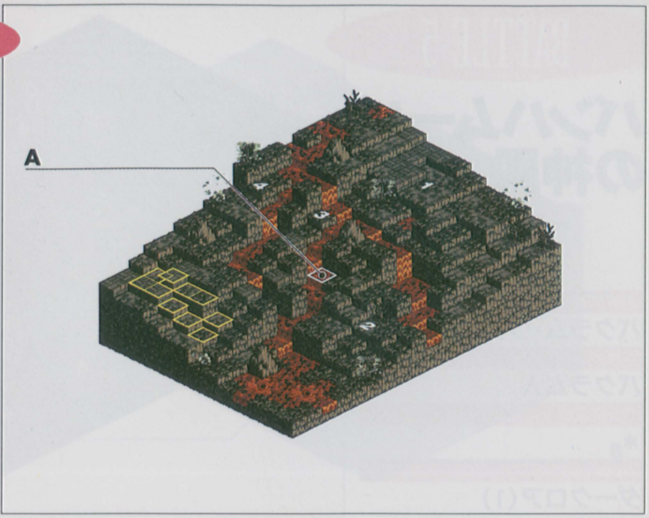
ブリガンテス城は西と南の両方で魔法(回復系をふくむ)を無効にするアイテムが入手できる。こんな変なアイテムをいったい誰に使わせればいいのか。それはスケルトンとゴーストのアンデッド系ユニットだ。もともと味方からの回復魔法すら無効にするユニットなので、敵の攻撃魔法を完全に防ぐというメリットだけを活かすことができる。

(表中の◎……オリビア。戦闘後のイベント終了後仲間に)

☆埋もれた財宝……P106参照

BATTLE-4

ヘドン山



敵軍所属
バクラム・ヴァレリア国

人種
バクラム人
ガルガスタン人
ウォルスタ人

ランダム敵
5〜13

Trophy
アースワンド(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウォーロック	26	大地	L	アースワンド	魔術師のローブ	知性の指輪	ボウガン	スタンスローター	ペトロクラウド	チャーム	75
2	テラーナイト	26	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	32
3	レッドドラゴン	26	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	44
4	ブラックドラゴン	26	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	15
5	バーサーカー	26	炎	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	52
6	ドラグーン	26	大地	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	58
7	ヴァルキリー	26	炎	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	91
8	グレムリン	26	大地	C	バルダーボウ	魔術師のローブ	知性の指輪	*	*	*	*	10
9	ホークマン	26	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	75
10	リザードマン	26	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	25
11	ウィザード	26	炎	N	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ファイアストーム	ナイトメア	*	62
12	セイレーン	26	大地	N	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	アシッドクラウド	ワードオブペイン	*	59
13	ゴースト	26	炎	C	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ファイアストーム	ナイトメア	*	30

[敵リーダーを倒せ] 灰白のルロッツァ

敵チームの編成で、ランダムユニットの割合が非常に高い。候補はデータ表での5〜13のいずれか。中にはアンデッド系ユニットもいる。よって、現時点なら3体は用意しているだろう回復役のひとりに、エクソシストを持たせておくといい。ヒーリングプラスを使えるユニットを減らしたくない場合は、ゴーストを物理攻撃で倒すしかない。

まずは北側の高台へユニットを進める。敵チームの編成が変化するため、細かい対処法は言及できないが、敵の集結を遅らせ、戦闘時の数的優位を実現するためにも、高台へおびき寄せる作戦が最適だろう。ランダムユニットでは複数攻撃のできる魔法系クラスを優先して倒したい。

敵に回復系クラスがいないため、ペトロクラウドなどの石化攻撃も有効。石化魔法行使ユニットにはスパークガードを装備させ、溶岩への移動ができるようにしておき、敵の側面および背後に回り込み、石化成功率を高めること。

ルロッツァで怖いのはペトロクラウド。このような地形のため、ユニットが固まって移動することが多い。そのため、まとめて石化させられる場合もある。クリアランスを使えるユニットは、本隊の後方から援護すること。

トレジャーであるアースワンドは戦闘中にアイテムとして使うと、ダメージ後にマヒ状態にする攻撃ができる。ただし、使用ユニットも相手に与えたのと同程度のダメージを受ける。無理にこの特殊効果を使うよりも、INTが18も上昇する装備品として活用したほうがいい。

☆埋もれた財宝……A:タイプ6

BATTLE-5

バンハムーバの神殿

敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

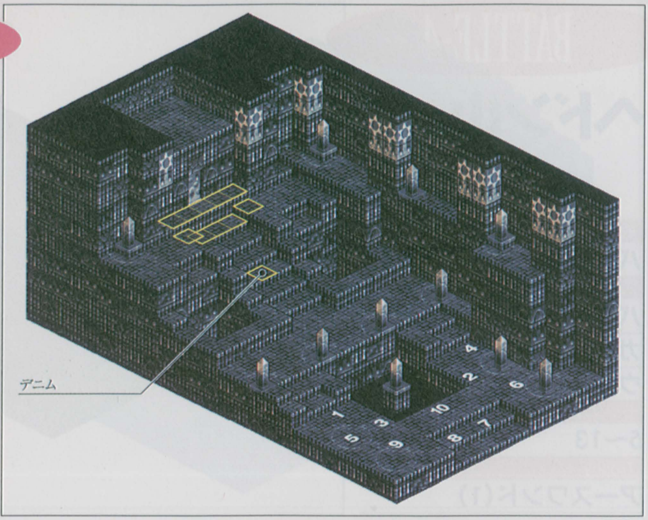
バクラム人

ランダム敵

＊

Trophy

ダークロア(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	セイレーン	27	大地	L	バルダーメイス	大地の法衣	マジックペースト	大地のオーブ	ダークロア	ナイトメア	ワードオブペイン	80
2	ナイト	27	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	75
3	ナイト	27	風	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	50
4	ドラグーン	27	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	61
5	ドラグーン	27	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	49
6	ニンジャ	26	炎	C	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	23
7	ニンジャ	26	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	44
8	ニンジャ	26	水	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	71
9	ニンジャ	26	大地	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	56
10	クレリック	27	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーメイス	知性の指輪	クリアランス	ヒーリング	ヒーリングプラス	90

［敵リーダーを倒せ］ 魔術師シェリー

最初のターンでシェリーが大地のオーブを使う。ダメージを受けた全員のＨＰを回復するためにも、ヒーリングプラスが使えるユニットを最低２体は加えておきたい。

初期配置地点がかなりの高台であることを活用する。投射攻撃のできるユニットをアタックチームの前後列左右端に４体ずつ配置しておき、攻撃範囲より外れていても弓を射る。高所からの投射であるため、高い確率でヒットするだろう。まずは最前線に出てくる６と９のニンジャを接近前に倒してしまう。のちに、ツインクロスボウを装備した７と８のニンジャを攻撃するのがセオリー。

複数を一度に攻撃できる魔法系ユニットはシェリー以外にはいない。そのため７と８のニンジャを倒してしまえば、戦闘は意外なほど簡単になる。敵のターゲットになりやすいクラス(デミヒューマンやドラゴンなど)を囮にしておくと、展開はさらに楽になるだろう。

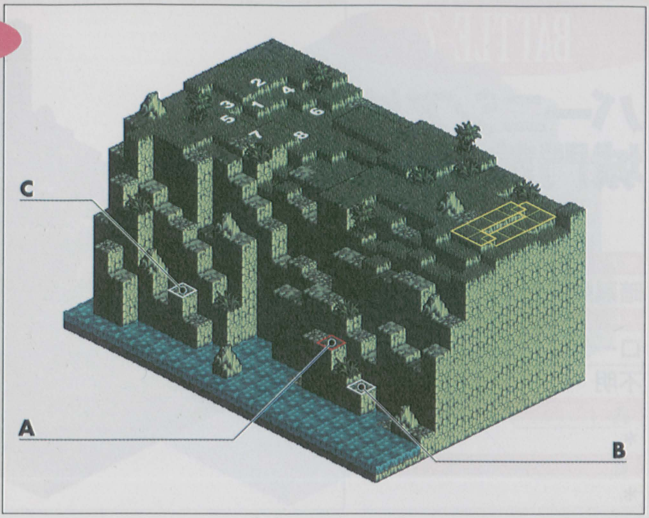
神殿の南には大きな穴が空いている。敵ユニットがこの穴の側にいて、近くに盾を装備した味方ユニットがいるなら、その穴へ突き落とすチャンス。盾を使った攻撃はノックバックが発生しやすいからだ。穴に落ちたユニットは、どんなにＨＰが残っていても死亡してしまう。石化したユニットなどはこの方法で簡単に倒すことができる。

シェリーを倒すことで暗黒系召喚魔法ダークロアが手に入る。これは他の召喚魔法と同様に、術者の能力に応じて攻撃回数が変化する。ただし与えるダメージがつねに敵ユニットの20パーセントという点が異なる。例えば、ＨＰが100のユニットに４回の攻撃を与えた場合、１回目から20、16、13、12とダメージが変化していくわけだ。説得したいユニットのＨＰを減らすときなどには有効だろうか。

シェリーを仲間にしたいなら、ダークロア入手をあきらめ、彼女を倒さずにＨＰを１～20の間まで減らすこと。これでシェリーは逃走し、戦闘終了となる。

BATTLE-6

ランベスの丘



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ランダム敵

＊

Trophy

タイタニアメイル(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ドラグーン	28	風	N	バルダーボウ	タイタニアメイル	キュアペースト	バルダーヘルム	＊	＊	＊	54
2	ドラゴンテイマー	27	風	L	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	サンダーフレア	＊	＊	75
3	ドラゴンテイマー	27	水	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	アシッドレイン	＊	＊	48
4	ドラゴンテイマー	27	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ナイトメア	＊	＊	30
5	ドラゴンテイマー	27	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ナイトメア	＊	＊	61
6	サンダードラゴン	27	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	12
7	サンダードラゴン	27	風	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	48
8	バハムート	27	水	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	82

［敵リーダーを倒せ］ 紫紺のパジョー

敵の編成は、シンプルながら内容はなかなかの充実。ドラゴンテイマーはそれぞれが魔法を装備しているし、パジョーをはじめ投射武器を使うユニットが３体もいる。敵側の戦法としてはＨＰの高いドラゴンたちを盾にして、後方から弓や魔法で攻撃していく、そんなところだろうか。

耐久力の高いドラゴンたちにまともに勝負を挑めば、戦闘を長引かせるだけ。敵にはクリアランスを使うユニットがいないわけだし、ここはペトロクラウドなどで動きを封じるのが得策だ。東西どちらかに回り込んで、なるべく成功率を上げてから魔法を使おう。また、このマップは高低差もあまりないためアーチャーのポジション取りに困ることはない。ならばここでワープシューズを装備させるべきなのはペトロクラウドを使うユニットだろう。そうすればドラゴンの防御陣を通り越して、後方のドラゴンテイマーたちを石化させることも可能だ。

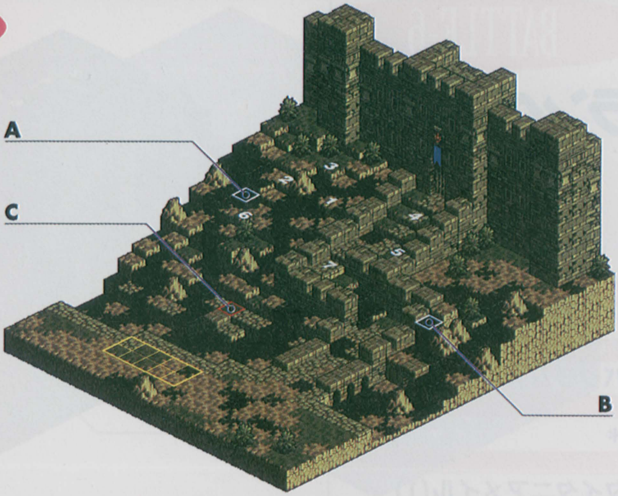
久々に忠誠度の低いユニットが登場している。６の位置にいるサンダードラゴンがそれだ。説得して敵ユニットの数を減らすのもいい。

埋もれた財宝は、いずれも西側のガケにある。この財宝を回収するには、飛行ユニットかワープシューズを装備したユニットが最適だ。遠回りすればニンジャでも回収が可能だが、戦闘中は敵のまっただなかを行くことになるので危険すぎる。また、ニンジャでは、回収したのちに上に戻ることができない。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ８　Ｂ：タイプ15　Ｃ：タイプ７

BATTLE-7

バーニシア城城門前



敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

人種

ローディス人

不明

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	28	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	スタンスローター	*	*	75
2	テンプルナイト	28	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	54
3	テンプルナイト	28	水	L	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーメイス	マジックペースト	イクソシズム	クリアランス	ヒーリングプラス	82
4	テンプルナイト	28	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	ライトニングボウ	*	*	62
5	テンプルナイト	28	大地	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	ポイズンクラウド	*	*	71
6	ゴーレム	27	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	45
7	ゴーレム	27	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	40

［敵を殲滅せよ］

間違っても北側のタール地帯を登っていくなどと考えてはいけない。タールは移動コストが通常の倍であり、加えて鈍歩ユニットでは登れない厳しい高低差のある場所も多い。おのずと進行ルートは制限され、歩みも遅く、上方に位置するテンプルナイトから格好のターゲットとなってしまう。北側には回復魔法を使えるユニットもいるので、こちら側の攻撃が徒労に終わる場合も多い。

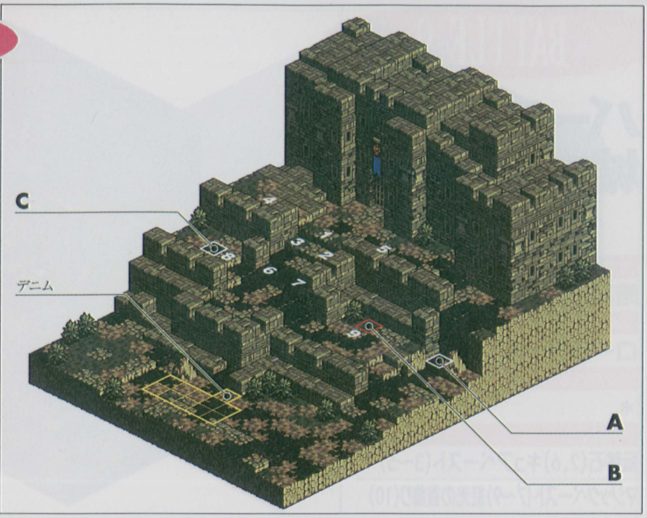
以上の点を踏まえれば、このマップの攻略はいたって簡単。戦闘が始まったら進路を南へ取る。そして城門へと続く石でできた通路を道なりに進んでいけばいい。これで北側の敵ユニットを、タールの流れている移動に苦労する地形に誘い込むことができる。実際に北側の4体はこちらの初期配置場所を目指して、いったんは西へ向けて降りてくる。のちに南へ進路を変えてくるが、意外に高さのある目の前の石壁が障害物となってくれるのだ。

現時点で一番頼りになる攻撃手段は召喚魔法だ。ブリガンテス城で仲間になったオリビアなど、INTとMENの高いユニットをセイレーンやウィザードにすれば、9〜10というものすごい回数で敵を攻撃してくれる。ターゲットをひとりに絞って使えば、今回のマップに登場するユニットなら一度の攻撃で倒してしまう。オリビアをプリーストからセイレーンにクラスチェンジさせておくと、このマップを有利に進めることができるだろう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ7　B：タイプ7　C：タイプ16

BATTLE-8

バーニシア城 中庭



敵軍所属
暗黒騎士団ロスローリアン

人種
ローディス人

ランダム敵
＊

Trophy
リムファイアー(2)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルコマンド	28	大地	C	サンシオン	バルダーアーマー	バルダーヘルム	転移石	*	*	*	32
2	テンプルナイト	28	炎	N	バルダーメイス	リムファイアー	バルダーアーマー	マジックペースト	ファイアストーム	スタンスローター	*	55
3	テンプルナイト	28	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	アシッドクラウド	*	*	30
4	テンプルナイト	28	炎	N	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーメイス	マジックペースト	イクソシズム	クリアランス	ヒーリングプラス	52
5	テンプルナイト	28	大地	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	スタンスローター	*	*	76
6	テンプルナイト	28	炎	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	48
7	テンプルナイト	28	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	42
8	ティアマット	27	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	30
9	ティアマット	27	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	25

[敵リーダーを倒せ] 暗黒騎士バルバス

クリアするだけならじつはそれほど難しくはない。クリア条件はバルバスのＨＰを50以下まで減らすこと。そのバルバスだが、２ターン目でデニムたちの前へ城壁を降りて接近してきてくれる。最初のターンで召喚魔法を使う味方ユニットにマジックペーストなどでＭＰを補充し、バルバスだけをターゲットにして攻撃する。召喚魔法を使うユニットはアタックチームの左側に配置しておくといい。

しかし、トレジャーであるリムファイアーを入手するなら難度はかなり高くなる。目標のユニット（ユニットナンバーは２）が後方にいるため、ダメージ150前後を誇るバルバスを地上に泳がせつつ、城壁の上にいるテンプルナイトを倒す必要があるからだ。攻略のカギを握るのは、ペトロクラウド。２ターン目でテンプルナイトたちが前進して密集するので、そこを狙うといい。石化に失敗した敵ユニットは、投射武器を装備した飛行ユニットやワープシューズ装備のアーチャー、さらに召喚魔法でフォローする。

ターゲットを探すバルバスには、ドラゴンなどＨＰの高いユニットを囮にする。リムファイアーのトロフィーが出現したら、召喚魔法を使って速攻でバルバスを倒す。

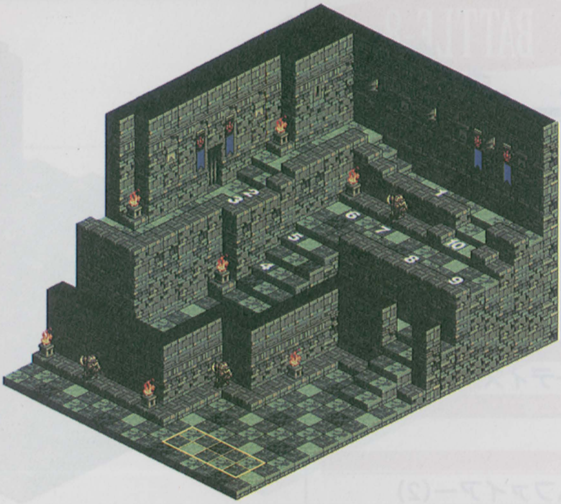
ちなみにアタックチーム内にカノープス、ミルディン、ギルダス、ヴァイスの誰かがいると、バルバスとの会話イベントがそれぞれに発生する。

★バルバス（テンプルコマンド・レベル28）
HP:358 MP:226 WT:400
直接攻撃力:345 投射攻撃力:307 魔法攻撃力:263
物理防御力:381 魔法防御力:361
STR:222 VIT:194 INT:168 MEN:190
AGI:207 DEX:170 LUK:54 MOVE6

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ15 Ｂ：タイプ８ Ｃ：タイプ７（このマップへは二度と入ることはできない。財宝集めはほとんど不可能なくらい困難だ。ワープシューズを装備したユニット、飛行ユニットなどを、石化が成功してから速攻で移動させなければいけない。この間、バスバスのＨＰが50を切らないように、またこちら側のユニットが倒されないように地道に回復し続ける必要がある）

BATTLE-9

バーニシア城城内（カチュアがいる）



敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

人種

ローディス人バクラム人

ランダム敵

＊

Trophy

転移石(2、6)キュアペースト(3～5)

マジックペースト(7～9)紅光の首飾り(10)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	デステンプラー	28	＊	L	アンビシオン	バルダーグラブ	バルダーアーマー	転移石	＊	＊	＊	100
2	テンプルナイト	28	大地	N	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	54
3	テンプルナイト	28	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	アイスブラスト	イクソシズム	＊	75
4	テンプルナイト	28	風	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	61
5	テンプルナイト	28	炎	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	78
6	テンプルナイト	28	風	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	サンダーフレア	スタンスローター	＊	34
7	テンプルナイト	28	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	ワープシューズ	＊	＊	＊	69
8	テンプルナイト	28	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	59
9	テンプルナイト	28	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	71
10	ダークプリースト	28	＊	C	紅光の首飾り	バルダーダガー	魔術師のローブ	ホーリークラウン	＊	＊	＊	32
◎	プリンセス	28	＊	L	紅光の首飾り	バルダーダガー	魔術師のローブ	ホーリークラウン	ライトニングボウ	クリアランス	ヒーリングプラス	100

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士ランスロット

バンハムーバの神殿における神官モルーバの問いに、「それだけはできない」と答えていると、こちらの難度の高いマップになる。クリア条件は、ランスロットのＨＰが50以下になるか、カチュアが死亡した場合。ただし、本来の目的はカチュアを死なせずにクリアすること。よってオーブを使った全体攻撃は避けたい。

ダークプリーストという特殊なクラスでありながら、何の魔法も持たないカチュアは、デニムたちアタックチームに対し、積極的に攻撃をしかけてくることもない。はっきり言って彼女の存在は、オーブ使用防止のためといっていい。ＨＰが241しかないので複数のオーブを連続して使っていると簡単に死んでしまうのだ。そのため、難度はもう一方のバーニシア城内よりも高いと言えよう。

ワープシューズを装備したテンプルナイトは、壁に遮られることなく部屋に侵入してくる。このテンプルナイトを確実に迎撃していくことが基本的な戦略となる。これは、次ページを参考にしてもらいたい。いっそ直接攻撃を捨てて（強力な反撃を避けるため）、投射攻撃と魔法攻撃中心のアタックチームを編成してみるのも面白い。また、狭い部屋に密集した状態での戦闘となるため、攻撃魔法を持つユニットを優先的に倒していくことは言うまでもない。ここでも、ペトロクラウドなどの石化攻撃は非常に役立つ。

★ランスロット（デステンプラー・レベル28）

HP:374 MP:261 WT:363

直接攻撃力:376 投射攻撃力:344 魔法攻撃力:357

物理防御力:447 魔法防御力:461

STR:221 VIT:216 INT:236 MEN:241

AGI:235 DEX:246 LUK:70 MOVE6

（表中の◎……カチュア。戦闘後、イベントで説得に成功すると仲間になる。失敗した場合は死亡。エンディングにまで大きな影響を及ぼす）

BATTLE-10

バーニシア城 城内

敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

人種

ローディス人

ランダム敵

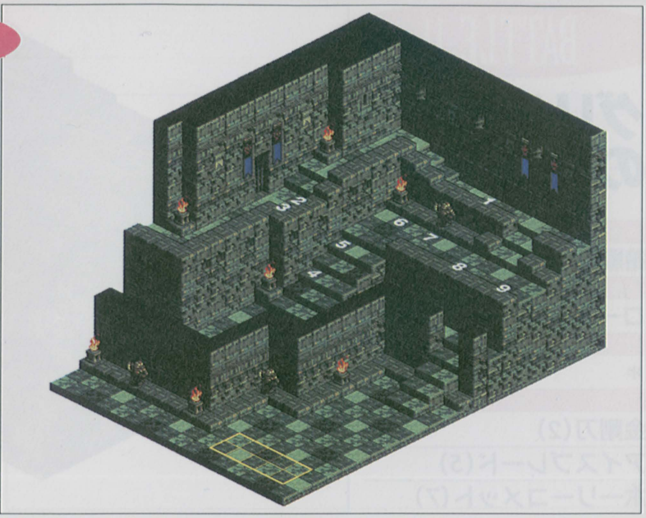
＊

Trophy

転移石(2、6)

キュアペースト(3〜5)

マジックペースト(7〜9)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	デステンプラー	28	＊	L	アンビシオン	バルダーグラブ	バルダーアーマー	転移石	＊	＊	＊	100
2	テンプルナイト	28	大地	N	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	54
3	テンプルナイト	28	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	アイスブラスト	イクソシズム	＊	75
4	テンプルナイト	28	風	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	61
5	テンプルナイト	28	炎	L	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	78
6	テンプルナイト	28	風	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	サンダーフレア	スタンスローター	＊	34
7	テンプルナイト	28	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	ワープシューズ	＊	＊	＊	69
8	テンプルナイト	28	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	59
9	テンプルナイト	28	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープシューズ	＊	＊	＊	71
◎	プリンセス	28	＊	L	紅光の首飾り	バルダーダガー	魔術師のローブ	ホーリークラウン	ライトニングボウ	クリアランス	ヒーリングプラス	100

[敵リーダーを倒せ] 暗黒騎士ランスロット

神官モルーバの問いに、「それもしかたない」と答えた場合、こちらのマップになる。クリア条件はランスロットのＨＰを50以下まで減らすことだけ。カチュアはいない。

テンプルナイトたちはワープシューズを装備しているため壁を無視して最短距離でデニムたちに接近してくる。ただし、魔法や投射武器は城壁を通り抜けて使うことはできないので、彼らが攻撃を開始するのはデニムたちのいる部屋に入ってからとなる。そしてこの部屋に入る順番はほぼ決まっている。マップ内の番号にあわせて並べてみる。

8＆9（投射）、6（魔法）、5＆7＆4（直接）、
ランスロット（直接）、2（回復）、3（魔法）

数字が＆で結ばれている場合は前後してほぼ同時に部屋へ侵入してくることを意味する。一度に多くの敵ユニットを相手にすることはないのだが、侵入してきた敵ユニットを確実に倒していかないと、戦局は不利になっていく。召喚魔法を使えるユニットを２体、そして投射攻撃ユニットも２体を用意したい。そのフォローとしてペトロクラウドも忘れずに。敵ユニットは部屋の北東のスミに西を向いた形で密集するので、そこを側面から狙えば、石化成功率はかなり高い。後半になるとクリアランスを持つ２のテンプルナイトが部屋に入ってくるので速やかに倒すこと。

ランスロットによるダメージは200前後。他の敵ユニットをかたづけるまではバルバスのときと同様、ドラゴンなどＨＰの多いユニットを接近させて盾にする。ランスロットにダメージを与える一番効果的な方法は、背後からの召喚魔法。命中率は80パーセント前後となりかなり有効。

★ランスロット（デステンプラー・レベル28）
HP:374 MP:261 WT:363
直接攻撃力:376 投射攻撃力:344 魔法攻撃力:357
物理防御力:447 魔法防御力:461
STR:221 VIT:216 INT:236 MEN:241
AGI:235 DEX:246 LUK:70 MOVE6
（表中の◎……カチュア。前ページと同）

BATTLE-11

グリムスビーの町

敵軍所属

暗黒騎士団ロスローリアン

人種

ローディス人

ランダム敵

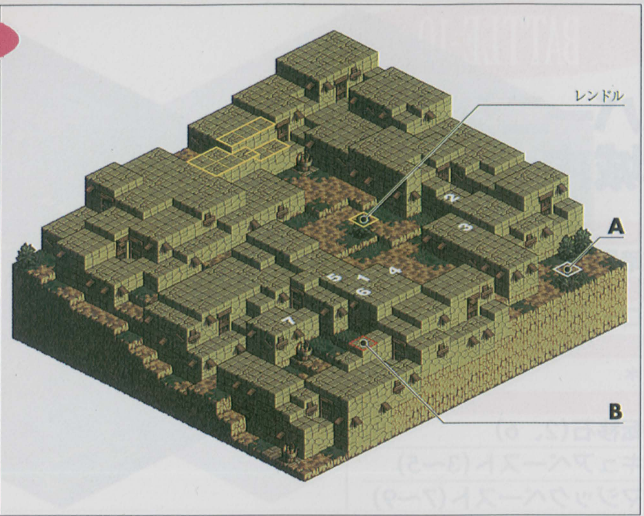
＊

Trophy

金剛刀(2)

アイスブレード(5)

ホーリーコメット(7)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルコマンド	28	水	C	ニフーリートソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	転移石	マーシーレイン	＊	＊	37
2	テンプルナイト	28	大地	N	金剛刀	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	54
3	テンプルナイト	28	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	32
4	テンプルナイト	28	大地	N	バルダーダガー	バルダーアーマー	知性の指輪	知性の指輪	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	48
5	テンプルナイト	28	水	L	アイスブレード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	72
6	テンプルナイト	28	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	61
7	テンプルナイト	28	水	L	ホーリーコメット	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	69
◎	ガンナー	29	風	N	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	55

［敵リーダーを倒せ］暗黒騎士マルティム

久々に仲間を救出するマップが登場。しかし、いままでのどれよりも難度は低い。デニムたちの後方へ逃げるように、レンドルが最初のターンから動いてくれるからだ。救出される者がこれぐらい協力的な臆病者だと助かる。レンドルが避難したのち、マルティムのＨＰを50以下まで減らせば戦闘は終了となる。

基本的に移動するのは建物の上だけにとどめる。逃げるレンドルを追いかけて、マルティムが地上に降りてくるからだ。彼に直接攻撃を挑むのは無謀。200を近いダメージを反撃時に受けてしまう。ここは、距離をおいた攻撃に専念したい。もうパターン化しているが、ウィザードもしくはセイレーンが召喚魔法、そしてアーチャーの投射攻撃がおすすめ。味方の初期配置からすぐ南の小屋は、レンドルにもっとも距離的に近くて屋根と地上が２段差となっているポイントであるため、ここにＨＰの高いユニットを並べてマルティムが登ってこられないようするといい。

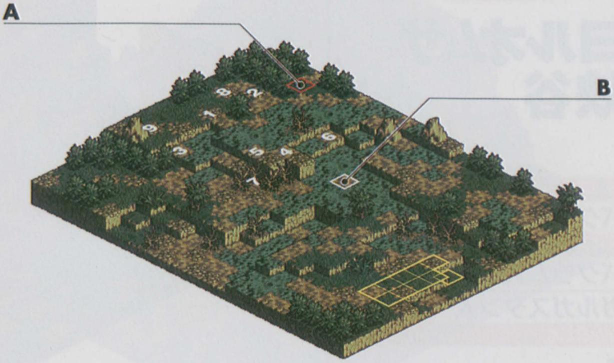
マルティムは積極的に前線へ出てくるので倒すのは簡単だ。しかし、魅力的な直接攻撃用武器がトロフィーとして登場しているので、上記の位置でマルティムを足止めしている間に、敵ユニット２・５・７を叩きに行くべし。ここでも直接攻撃を挑まずに（トレジャーになるほどだからやはり攻撃力はピカイチ）投射＆魔法攻撃に徹底すること。

クリア後にレンドルが生存していれば仲間となり、今後は他のユニットも条件さえ合えばガンナーへのクラスチェンジが可能になる。そして、ふたたびウォーレンレポートを開いてみよう。グリムスビーを襲った盗賊のことが新しく記されているはずだ。

★マルティム（テンプルコマンド・レベル28）
HP:363 MP:210 WT:393
直接攻撃力:354 投射攻撃力:319 魔法攻撃力:314
物理防御力:408 魔法防御力:404
STR:221 VIT:179 INT:206 MEN:215
AGI:211 DEX:196 LUK:65 MOVE6
所持魔法：マーシーレイン
（表中の◎……レンドル。戦闘後生きていれば仲間に）
☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ７　Ｂ：タイプ７

BATTLE-12

ニムラハバの森



敵軍所属

盗賊

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

火喰い鳥の羽(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	30	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	火喰い鳥の羽	＊	＊	＊	45
2	グリフォン	30	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	75
3	グリフォン	30	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	69
4	リザードマン	30	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	32
5	リザードマン	30	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	46
6	リザードマン	30	水	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	21
7	リザードマン	30	水	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	50
8	ホークマン	30	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	17
9	ホークマン	30	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	61

［敵リーダーを倒せ］ 我執のガンプ

今は亡きオブダとベルダの遺児を引き連れて、ガンプが再び登場する。ガンプとの戦いは、ついにこれで最後となる。以前は敵ユニットを倒すたびにガンプのＨＰが回復されたが、今回それはない。フィールドは毒カビの地形パネルが広がり、森というよりは沼といった雰囲気がする。

魔法を使うクラスはおらず、力で押すタイプのユニットばかりだが、ガンプやグリフォンをふくめて投射攻撃できるユニットが５体もいるのは脅威だ。まずは飛行タイプであるホークマンとグリフォンを優先して倒すこと。ただし、ガンプを仲間にし、グリムスビーの町で話題になったアッサルト（銃）を入手したいのなら、グリフォンを倒さずにガンプのＨＰを20以下（０にして倒してはいけない）に減らさなければならない。２体のグリフォンは、ウインドショットを使ってＨＰを減らすわ、接近戦をしかけてきて反撃を受けてしまうわで、こちらの思惑を無視して勝手に死んでしまうことが多い。必要に応じてＨＰを回復してあげること。ガンプのＨＰを20以下にすれば、戦闘が終了し、ガンプとグリフォン２体が仲間になり、同時にアッサルトが手に入る。

今回のように比較的平坦なマップで実力を発揮するのがガンナーの使う銃。なんといっても射定範囲が無限大というのは魅力的だ。デミヒューマン系のユニットに狙いを絞り込めば、３ケタのダメージが期待できるだろう。逆にドラゴンやグリフォンなどＬサイズユニットには、相性がかなり悪い。また、ところどころに生えている木（障害物）に当たると攻撃が無効になるので注意してほしい。ガンナーというクラスの弱点は魔法防御の低さなのだが、今回の戦闘に攻撃魔法を使う敵ユニットは登場していないので、安心していい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ８　Ｂ：タイプ７

BATTLE-13

ヨルオムザ峡谷

敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

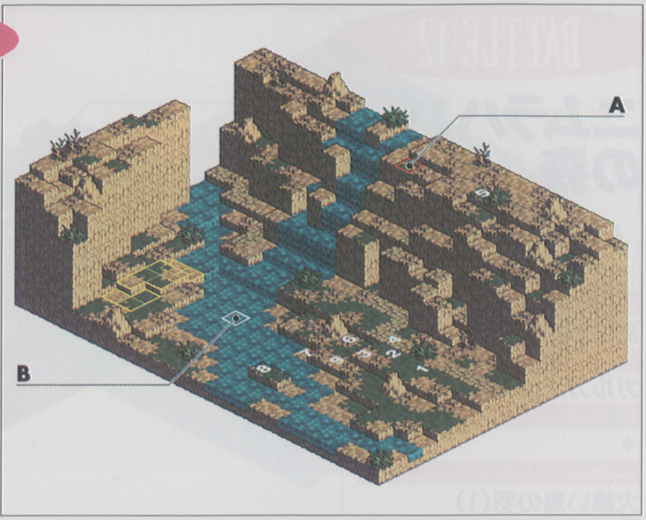
ガルガスタン人

ランダム敵

*

Trophy

フロートリング(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	30	炎	L	バルダーボウ	水のオーブ	バルダーアーマー	フロートリング	*	*	*	72
2	ウィッチ	29	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	キュアシード	メルトウェポン	スタンスローター	ポイズンクラウド	51
3	ヴァルキリー	29	炎	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	ファイアストーム	*	*	68
4	ヴァルキリー	29	炎	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	ファイアストーム	*	*	75
5	ホークマン	29	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	49
6	リザードマン	29	炎	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	69
7	オクトパス	29	水	N	*	*	*	*	*	*	*	43
8	オクトパス	29	水	L	*	*	*	*	*	*	*	70
9	オクトパス	29	水	N	*	*	*	*	*	*	*	41

[敵リーダーを倒せ] 狗泥のスタノスカ

戦闘前の編成に少し工夫が必要だ。峡谷というだけあってかなり大きな川が流れている。そのため、敵リーダーたちのいる南側へ移動できるのは、飛行ユニットか水中移動が可能なユニット、そしてワープシューズを履かせたユニットのみとなる。

ワープシューズを誰に装備させるかだが、これは熟練したアーチャーが最適だろう。他のユニットは対岸の敵が川を渡ってくるまで待機して、迎撃する戦略を取る。ペトロクラウドと召喚魔法を使えるユニットも忘れずに。回復ユニットには、距離が関係ないヒーリングオールを持たせておきたい。障害物のほとんどないマップであることを考えると、ガンナーもおすすめ。初期配置地点から銃で援護を行うといい。

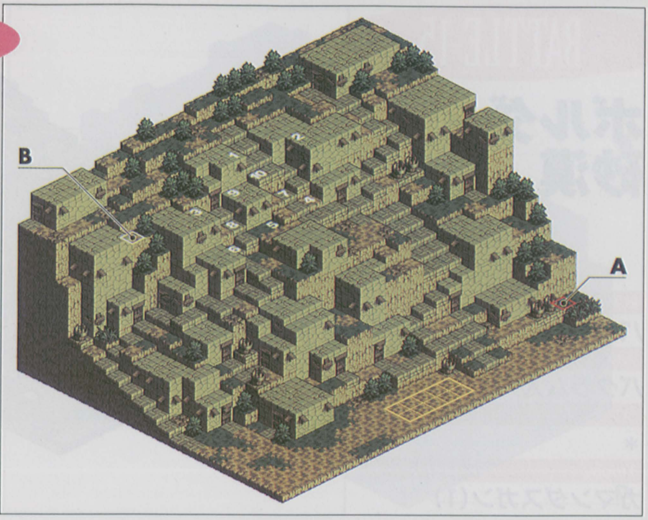
まず序盤は、敵ユニットの攻撃に対応しなければならない。スタノスカは最初のターンで水のオーブを使う。これに備えてヒーリングプラスの使えるユニットを2体そろえておこう。水辺で待機するユニットは、川から1パネル分離れておくこと。これは水中にいるオクトパスを地上へ誘き出すためだ。

スタノスカはフロートリングを装備しているので、序盤から積極的に接近してくる。水中に入ることのできる他の敵も同様だ。まずは飛行ユニットとワープシューズを履いたアーチャーを高台に上げて、投射攻撃。ダメージを受けた敵が射程に入ったところで石化および召喚魔法。入手できるトレジャーはリーダーの持つフロートリングだけなので、一気に勝負を決めてしまえばいい。

☆埋もれた財宝……A：タイプ8　B：タイプ7

BATTLE-14

ウェアラムの町



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

腐りかけた果実（10）

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソードマスター	30	風	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	85
2	ナイト	30	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	67
3	ナイト	30	風	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	91
4	ナイト	30	水	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	ウィングブーツ	＊	＊	＊	84
5	ナイト	30	風	L	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	ウィングブーツ	＊	＊	＊	75
6	ナイト	30	水	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	ウィングブーツ	＊	＊	＊	79
7	ドラグーン	29	風	N	火龍の剣	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアペースト	サンダーフレア	＊	＊	62
8	ドラグーン	29	水	N	火龍の剣	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアペースト	アシッドレイン	＊	＊	59
9	エクソシスト	29	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ライトニングボウ	イクソシズム	＊	74
10	クレリック	29	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	78

［敵リーダーを倒せ］人斬りハンゾウ

見るものを驚愕させる高低差を持つマップ。その上部に位置する敵チームは圧倒的に有利に見える。だが、初期配置の高さ的優位を活かすための投射武器を装備している敵ユニットは、たったの2体。それゆえ、見た目程のハンデはない。残りは直接攻撃ユニット（うち攻撃魔法装備3体）なので、南東にある階段付近での密集戦が展開されることになるだろう。上部からの投射攻撃が少ないとはいえ、やはり階段部を移動するのは得策とはいえない。ここは、下からでも優勢に戦える編成と戦法を考えたい。

最初にこちらへ接近してくるのはウイングブーツを履いた3体のナイト。これには1撃必殺の召喚魔法で対応。同時に、投射武器を持ったナイト、さらにその上にいるクレリックを討つべく、別部隊を本隊とは別の方向から上へ移動させる。この突撃部隊には、ワープシューズを履かせたアーチャーに、援護として弓を装備した飛行ユニットをつければいいだろう。本隊の回復ユニットから離れてしまうので、回復アイテムを装備させておくといい。

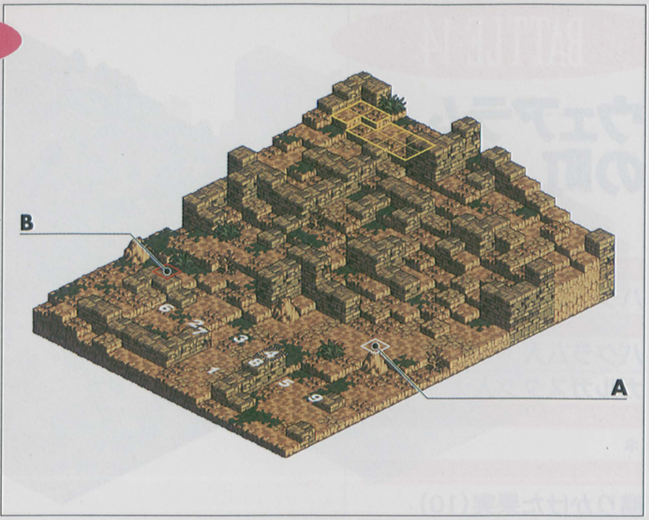
この作戦のカギを握るのは、別部隊の負担を軽くするために、本体がどれだけ敵のユニットを引きつけることができるかである。ターゲットになりやすいドラゴンなどをアタックチームに加えておくのもいいだろう。

飛行ユニットがカノープスしかおらず、上記の作戦が実行できない場合は、アルモリカ城でウイングブーツを購入するといい。ウイングブーツは、レベル20以上のコカトリスをオークションにかけると販売品リストに登場する。コカトリス1体につき1個、最大4個まで購入できる。いままで大事に育てたコカトリスの羽根をむしられることに抵抗を感じるならば、ランダムバトルで捕まえる。

☆埋もれた財宝……A：タイプ8　B：タイプ7

BATTLE-15

ボルダー砂漠



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ランダム敵

＊

Trophy

カマンダスガン（1）

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ガンナー	30	炎	N	カマンダスガン	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	48
2	テラーナイト	30	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	32
3	テラーナイト	30	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	＊	＊	＊	＊	27
4	テラーナイト	30	大地	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	＊	＊	＊	＊	19
5	テラーナイト	30	炎	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	24
6	ニンジャ	30	大地	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	75
7	ニンジャ	30	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	58
8	ニンジャ	30	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	31
9	ニンジャ	30	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	＊	＊	＊	46

［敵リーダーを倒せ］無神論者フィリニオン

敵リーダーは、最強の銃・カマンダスガンを持つガンナー。射定距離無限の銃を相手に、徒歩で攻め込むのはなんとも無謀だ。初期配置地点付近の岩の上に乗って体を出すだけで、すぐさま狙撃される。カマンダスガンの威力はかなりのもので、ＨＰの多いユニットならば１撃で死ぬことはないにしても、連続で狙い撃ちされてはたまらない。

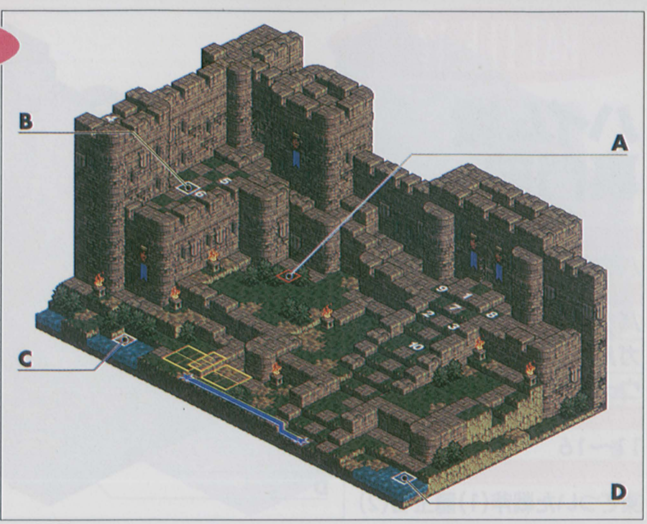
フィリニオンの周囲を固めるニンジャとテラーナイトが徐々にこちら側へ登ってくるため、それに対応すべく移動せざるをえない、と思わせる。しかし、本当に恐ろしいのは、これらニンジャやテラーナイトではなく、上記の狙撃である。ここでは、動かないことが何よりも有効な戦術となる。初期配置地点からほとんど移動させないことで、目の前の岩影に隠れ、フィリニオンの銃攻撃から身を守ることができる。接近してくる他の敵ユニットには魔法で対抗する。素早さに劣るテラーナイトはペトロクラウドの格好のターゲットだ。ニンジャたちは召喚魔法で１体ずつ倒していく。敵ユニットが登ってくるまでには数ターンの余裕があるので、その間に十分なＭＰが溜まっているはず。

そのうちに、しびれを切らしてフィリニオンも接近してくる。となればガンナーの苦手な魔法を使って攻撃すればいい。また熟練したアーチャーの弓攻撃でも倒すことができるだろう。先に述べたとおり、確かに強力な銃ではあるが、ＨＰの多いユニットであれば１撃で倒されることはない。囮のユニットで誘導し、残り全員で集中攻撃をかければ、あっけなく戦闘は終了するだろう。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ７　Ｂ：タイプ８

BATTLE-16

ハイム城 城門前



敵軍所属
バクラム・ヴァレリア国

人種
バクラム人
ガルガスタン人
ウォルスタ人

ランダム敵
11〜16

Trophy
フレイムフレイル(1)龍玉石(3)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テラーナイト	30	炎	C	フレイムフレイル	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	35
2	バーサーカー	30	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	24
3	バーサーカー	30	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	龍玉石	*	*	*	18
4	アーチャー	30	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	48
5	アーチャー	30	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	34
6	アーチャー	30	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	48
7	セイレーン	30	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	49
8	ウィッチ	30	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クイックムーブ	スタンスローター	チャーム	32
9	クレリック	30	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クリアランス	ヒーリングプラス	*	74
10	ティアマット	30	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	29
11	バーサーカー	30	炎	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	29
12	ホークマン	30	大地	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	58
13	ヴァルキリー	30	炎	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	ファイアストーム	*	*	70
14	アーチャー	30	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	51
15	ウィザード	30	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	53
16	ウィッチ	30	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ポイズンクラウド	スロウムーブ	*	39

［敵リーダーを倒せ］騎士ラウアール

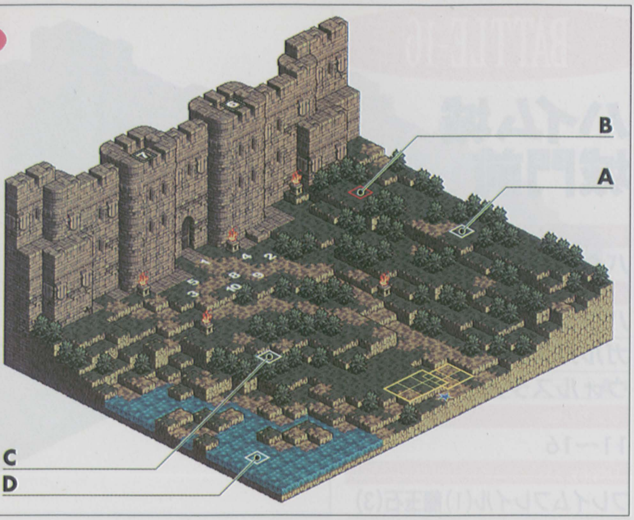
アタックチーム編成時、左端にはWTの早いユニットを選択すること。さもなくば、北の城壁上にいる敵アーチャーの攻撃を、最初のターンで受けることになる。5と6のアーチャーは敵の主力部隊と合流すべく南へ移動する。これに加えてランダムで選択される補充メンバーに投射武器を使えるユニットが登場すると難度はかなり高くなる。

敵の主力部隊がデニムたちに向かって階段を降りてくるので、ペトロクラウドで石化させる。側面からの攻撃になるので成功率はかなり高くなるはずだ。敵の最後方にはクリアランスを使えるクレリックがいる。石になったユニットを行動可能にされてはかなわない。死ぬ覚悟で、召喚魔法の使えるユニットを接近させて倒してしまおう。もちろん、すぐに復活できるように、リザレクションを使えるユニットのMPを事前に補充しておくべきだろう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ8　B：タイプ16　C：タイプ8　D：タイプ8（このマップは以降二度と入れなくなるため、財宝を狙うなら飛行ユニットを戦闘に関係なく左側に飛ばさなくてはならない）

BATTLE-17

ハイム城 裏門前



敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ガルガスタン人

ウォルスタ人

ランダム敵

11〜16

Trophy

凍てついた戦斧(1)龍玉石(2)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ドラゴンテイマー	30	水	L	凍てついた戦斧	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	アシッドレイン	*	*	74
2	ナイト	30	風	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	龍玉石	*	*	*	61
3	ナイト	30	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	77
4	ウィザード	30	水	N	バルダーメイス	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	45
5	ウィザード	30	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーメイス	マジックペースト	サンダーフレア	ナイトメア	*	46
6	アーチャー	30	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	43
7	アーチャー	30	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	51
8	クレリック	30	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーメイス	マジックペースト	クリアランス	ヒーリングプラス	*	69
9	バハムート	30	大地	L	*	*	*	*	*	*	*	72
10	バハムート	30	水	L	*	*	*	*	*	*	*	77
11	ナイト	30	炎	L	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーメイス	*	*	*	69
12	ホークマン	30	大地	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーメイス	*	*	*	58
13	ヴァルキリー	30	風	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	サンダーフレア	*	*	70
14	アーチャー	30	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	51
15	ウィザード	30	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	53
16	ウィッチ	30	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ポイズンクラウド	スロウムーブ	*	39

[敵リーダーを倒せ] 龍使いハルファス

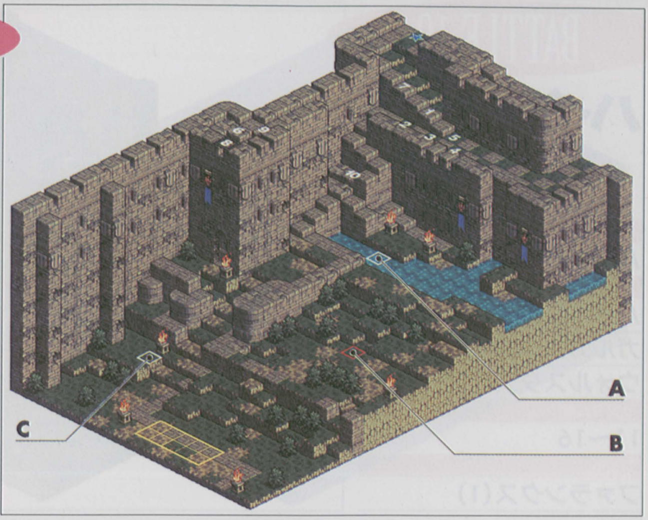
2体のアーチャーが城壁の上にいるため、うかつに接近するのは危険。高所の強みを活かし、射定範囲を外れているユニットでも狙ってくることがあるので注意する。ここでは、裏口前に固まった敵の主力部隊を誘き出す戦法を取りたい。まず倒すべきはウィザード。熟練したアーチャーらの投射攻撃2発で、1体を倒せるはずだ。HPの多いナイトとリーダーのハルファスは召喚魔法で攻撃。その他のユニットには、ペトロクラウドを活用したい。

敵と真正面から対面した状態が続くので、魔法を使うユニットにはMP補充アイテムを使い、使用回数を序盤から増やしておくといいだろう。

☆埋もれた財宝……A:タイプ16　B:タイプ8　C:タイプ8　D:タイプ8（このマップは以降二度と登場することはない。トレーニングに使用されることもない。財宝を取るなら死を覚悟の上、飛行ユニットを飛ばす）

BATTLE-18

ハイム城中庭



敵軍所属
バクラム・ヴァレリア国
人種
バクラム人
ランダム敵
11〜16
Trophy
ブラックキャット(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ナイト	31	風	L	ブラックキャット	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	78
2	ニンジャ	30	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	68
3	ニンジャ	30	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	54
4	ニンジャ	30	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	82
5	ウィザード	30	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	サンダーフレア	ワードオブペイン	*	49
6	ウォーロック	30	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	スタンスローター	チャーム	*	41
7	エクソシスト	30	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	79
8	アーチャー	30	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	56
9	アーチャー	30	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	27
10	ゴーレム	30	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	38
11	ニンジャ	30	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	28
12	ニンジャ	30	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	49
13	アーチャー	30	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	56
14	アーチャー	30	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
15	ウィザード	30	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	サンダーフレア	ワードオブペイン	*	47
16	ウィザード	30	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	32

[敵リーダーを倒せ] 騎士グランディエ

敵チームは魔法と投射武器を使うユニットで編成されているため難度はかなり高い。加えてランダムで選択される補充メンバーも投射武器を使うユニットがほとんど。遠隔攻撃中心の戦闘となるのは必至。それに対応すべく、アタックチームも投射、魔法攻撃ができるユニットを中心に編成しておくべきだろう。

東側の陣から攻めてくるグランディエを中心とした敵ユニットとの遭遇までには数ターンの間がある。当面の敵は城壁の上にいるアーチャーとウォーロックだろう。高低差に無関係の召喚魔法や、ワープシューズを装備させたアーチャーと飛行ユニットのコンビで倒してしまおう。主力部隊が近付いてきたら、まず試すべきはペトロクラウド。ペトロクラウドは射程距離が通常の攻撃魔法よりも長いため、敵の攻撃魔法射程の外側から、先制攻撃をしかけることができる。敵の魔法行使ユニットを石化できれば、戦局はかなり有利なものとなる。

☆埋もれた財宝……A：タイプ8　B：タイプ16　C：タイプ8

BATTLE-19

ハイム城南

敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

バクラム人

ガルガスタン人

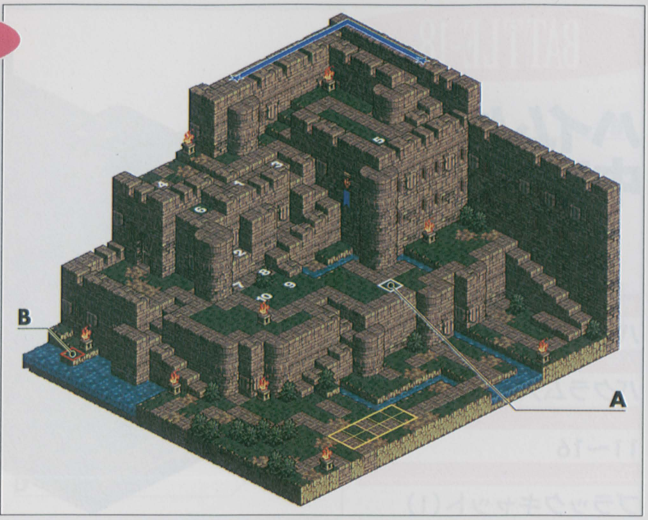
ウォルスタ人

ランダム敵

11〜16

Trophy

ファランクス(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ナイト	31	大地	L	ファランクス	キュアシード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	81
2	ソードマスター	31	大地	L	火龍の剣	火龍の剣	バルダーアーマー	キュアシード	*	*	*	75
3	ウォーロック	30	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クリアブラッド	マーシーレイン	チャーム	54
4	アーチャー	30	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	31
5	アーチャー	30	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	46
6	ドラゴンテイマー	31	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	クラッグプレス	*	*	42
7	ドラゴンテイマー	31	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	アシッドレイン	*	*	55
8	セイレーン	30	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	アイスブラスト	ナイトメア	ワードオブペイン	86
9	ティアマット	30	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	26
10	ティアマット	30	水	C	*	*	*	*	*	*	*	24
11	ヴァルキリー	30	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	49
12	ヴァルキリー	30	水	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	51
13	アーチャー	30	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	62
14	アーチャー	30	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	41
15	ウィザード	30	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アシッドクラウド	ナイトメア	ワードオブペイン	34
16	ウィッチ	30	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	クイックムーブ	ポイズンクラウド	*	28

[敵リーダーを倒せ] 騎士ヴェルマドゥ

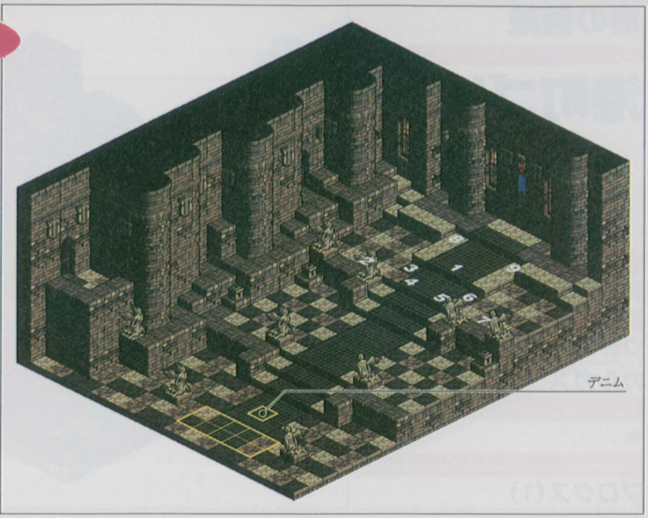
城壁の各所に設けられた複数の階段がポイントだ。アタクチームをHP回復ユニットのそろった本隊(囮部隊)と、ペトロクラウドを持つユニット及びその援護ユニットで構成した別部隊とに分ける。本隊が囮となり、初期配置地点から目の前にある階段へ。別部隊はマップの東端にある階段へと、別々に進軍する。敵の側面や背後からペトロクラウドを使う作戦だ。囮部隊が別部隊よりも少し早いタイミングで移動すればいい。そのため囮部隊にはWTの早いユニットをそろえておくと効果的だ。敵チームにはクリアランスを使えるユニットがいないので、石化させた敵ユニットは無視してしまってかまわない。

別部隊にはワープシューズを履かせた熟練アーチャーを同行させ、5の敵アーチャーを倒し、北東の建造物上部を制圧する。この位置から投射攻撃を行えるようになれば、囮である本隊と連動し、敵を挟み撃ちすることができる。

☆埋もれた財宝……A:タイプ8　B:タイプ8(ここも以降、二度と入れない)

BATTLE-20

ハイム城 城内



敵軍所属
バクラム・ヴァレリア国
人種
バクラム人
ランダム敵
10〜15
Trophy
ペニテンス(1)
光のオーブ(10、12、14)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビショップ	31	水	C	ペニテンス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	イクソシズム	クリアランス	ヒーリングプラス	80
2	テラーナイト	31	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	35
3	テラーナイト	31	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	19
4	テラーナイト	31	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	28
5	テラーナイト	31	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	30
6	テラーナイト	31	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	27
7	テラーナイト	31	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	25
8	セイレーン	31	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	サンダーフレア	ワードオブペイン	*	72
9	セイレーン	31	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーメイス	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	81
10	エンジェルナイト	31	大地	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	光のオーブ	ライトニングボウ	*	*	100
11	エンジェルナイト	31	水	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	ライトニングボウ	*	*	100
12	エンジェルナイト	31	風	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	光のオーブ	ライトニングボウ	*	*	100
13	エンジェルナイト	31	炎	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	ライトニングボウ	*	*	100
14	エンジェルナイト	31	大地	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	光のオーブ	ライトニングボウ	*	*	100
15	エンジェルナイト	31	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	ライトニングボウ	*	*	100

［敵リーダーを倒せ］司祭ブランタ

２体のセイレーンを投射攻撃で倒したあとは、ペトロクラウドが攻略のカギを握っている。ペトロクラウドを持つユニットにワープシューズを装備させ、石化成功率が高まる敵側面に回り込む。１体でも多くのテラーナイトを石化させるためだ。

テラーナイトが倒されると、ブランタはエンジェルナイトを召喚（唯一彼だけが魔法とスペシャルを４種類保持している。４番目のそれが、サモンダークネスだ）する。召喚されたユニットはすぐにＡＴが回ってくるため、その行動前に対処するのは難しい。特に光のオーブを持っているエンジェルナイトが召喚されたらたまらない。味方の多くが150程度のダメージを受けることになるからだ。よってブランタひとりになっても味方のＨＰを常に200前後にしておくこと。

エンジェルナイトが召喚される場所は、ブランタの周辺に限られる。装備している武器は、バルダーボウ、ツインクロスボウ、バルダースピアの３パターン。射程の長いツインクロスボウを装備しているとなれば、少々離れていても大ダメージを受ける。よって攻略法はただひとつ。ブランタへの速攻のみ。戦闘が長引けば長引くほど、こちらにとって不利な戦局になることは免れない。

命の値段

港町ゴリアテ

敵軍所属

賞金稼ぎ

人種

ウォルスタ人

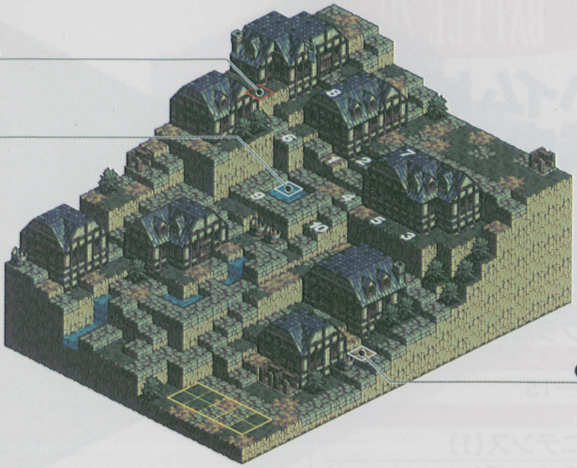
ガルガスタン人

ランダム敵

＊

Trophy

プロクス(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	30	風	C	プロクス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	37
2	エクソシスト	30	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	知性の指輪	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	72
3	アーチャー	30	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	54
4	ドラゴンテイマー	30	水	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	50
5	セイレーン	30	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	知性の指輪	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	61
6	クレリック	30	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	68
7	フェアリー	30	大地	N	ツインクロスボウ	魔術師のローブ	大地のオーブ	＊	＊	＊	＊	36
8	ホークマン	30	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	42
9	リザードマン	30	風	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	70
10	ブラックドラゴン	30	炎	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	25

［敵リーダーを倒せ］ 傭兵ザパン

ロウシナリオでのみ登場するイベント。２章のクァドリガ砦でザパンを救出したのち、仲間になることを断っていることがこのイベントの出現条件である。ザパンのＨＰを１～20まで減らせば戦闘終了となり、仲間に加わる。丸腰だった２章と違ってプロクスという強力な斧が装備品としてオマケでついてくる。表向きはザパンを倒すことがクリア目的だが、そうなると仲間には加わらないので注意する。

敵の編成は実にバラエティに富んでいる。10体それぞれのクラスが異なるのである。それで弱いかと言うとバランスも取れている。まずは投射武器を装備しているユニットを倒すこと。フェアリーが大地のオーブを最初のターンで使ってくるので、ＨＰ回復も兼ねて敵の進軍を待つ戦法が有効だろうか。これで敵の前線とクレリックの距離も広がってくれるわけだ。

ザパンのレベルは30、しかも斧の中でもトップクラスの威力を誇るプロクスを装備している。接近戦を挑むのは無謀だろう。レベルの高いユニットを倒すなら召喚魔法に限る。ある程度ザパンのＨＰが減ってきたら、今度はＨＰを１～20に調節する必要が出てくる。これには投射攻撃の投石が最適。投射武器を持っていないユニットに投射攻撃をさせればいい（ニンジャとソードマスターを除く）。４章の序盤でこのマップをクリアしたなら、レベル30のザパンはトレーニングでのよきターゲットとなるはずだ。

★ザパン（バーサーカー・レベル30）

HP：358　MP：68　WT：448

直接攻撃力：363　投射攻撃力：327　魔法攻撃力：258

物理防御力：344　魔法防御力：342

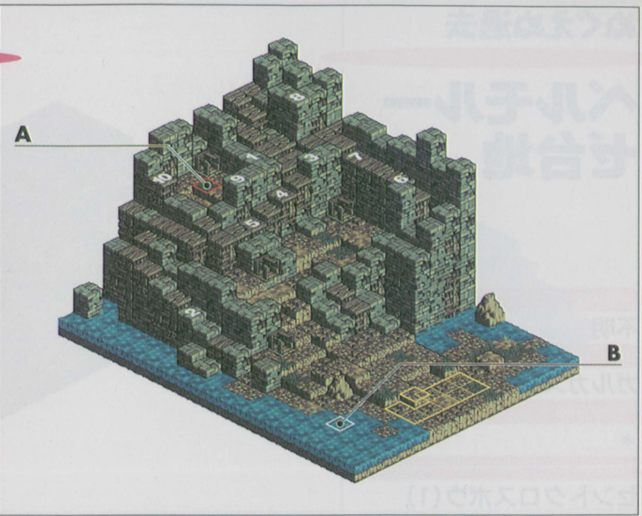
STR：227　VIT：196　INT：146　MEN：224

AGI：174　DEX：200　LUK：59　MOVE：5

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ２　Ｂ：タイプ９　Ｃ：タイプ１

オベロの海賊

クァドリガ砦



敵軍所属

海賊

人種

ガルガスタン人

ウォルスタ人

バクラム人

ランダム敵

11～13

Trophy

聖なる指輪（1）

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	エクソシスト	28	水	L	ポイズンワンド	バルダーアーマー	知性の指輪	聖なる指輪	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	75
2	バーサーカー	27	風	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	54
3	バーサーカー	27	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	32
4	バーサーカー	27	風	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	＊	＊	＊	＊	48
5	バーサーカー	27	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	＊	＊	＊	＊	25
6	バーサーカー	27	風	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	45
7	ヴァルキリー	27	水	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	68
8	ヴァルキリー	27	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	56
9	ヴァルキリー	27	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	73
10	ヴァルキリー	27	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	39
11	ヴァルキリー	27	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	42
12	バーサーカー	27	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	19
13	ヴァルキリー	27	水	L	バルダーメイス	バルダーアーマー	知性の指輪	＊	アシッドレイン	＊	＊	81
◎	ヴァルキリー	28	炎	N	ヴォルケイトス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	祝福の聖石	＊	＊	＊	75

［敵リーダーを倒せ］海賊船長エルリグ

ニュートラルシナリオでのみ登場するイベント。出現条件は3章のボード砦でセリエを救出していること、そして ウォーレンレポートで「クァドリガ砦の海賊」を読んでいることである。「クァドリガ砦の海賊」の項は、バンハムーバの神殿クリア後、デニムたちをフィダック城を経てクリザローの町に移動させるとウォーレンレポートに登場する。

戦闘開始前に海賊船長エルリグから出された質問に対して、どう答えるかによってこのイベントマップの展開は大きく変わる。

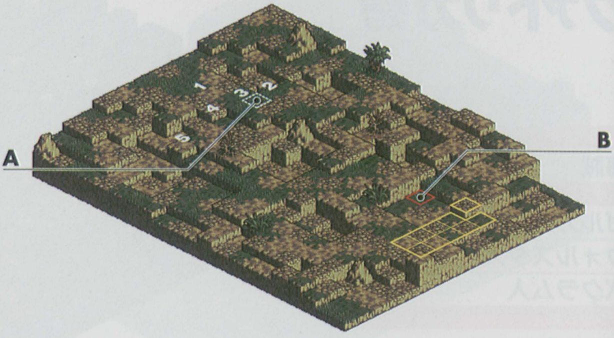
1を選択すると、そのまま目の前のエルリグたちとの戦闘が始まる。海賊たちの編成にさしたる特徴はない。注意すべきは、バルダーボウを装備した3体のヴァルキリーぐらいか。何度か戦ったことがあるマップだと思うが、やはり今回も高低差での不利を考えて魔法中心の編成。そして飛行ユニットとワープシューズを履いたユニットに弓を装備させて攻め込ませる。攻略は簡単だが、2を選択すると戦闘は回避され、セリエとエルリガが仲間に加わる。セリエたちを仲間にした方が入手できるアイテムも増える。当然、2を選択すべきである。

(表中の◎……セリエ)

☆埋もれた財宝……A：タイプ2　B：タイプ1

ぬぐえぬ過去

ベルモルーゼ台地



敵軍所属
不明

人種
ガルガスタン人

ランダム敵
＊

Trophy
セントクロスボウ(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ドラゴンテイマー	30	水	L	セントクロスボウ	バルダーアーマー	キュアペースト	龍玉石	アシッドレイン	＊	＊	78
2	バハムート	30	風	L	キュアシード	＊	＊	＊	＊	＊	＊	69
3	バハムート	30	炎	L	キュアシード	＊	＊	＊	＊	＊	＊	71
4	バハムート	30	大地	L	キュアシード	＊	＊	＊	＊	＊	＊	80
5	バハムート	30	水	L	キュアシード	＊	＊	＊	＊	＊	＊	92

［敵リーダーを倒せ］龍使いオクシオーヌ

ロウルートを進んできた場合のみ登場するイベント。まずベルモルーゼ台地を一度クリアする。そして、もう一度このマップ上へ移動してランダムバトルを発生させる。このときアタックチームに3章で仲間になったジュヌーンを加えておくと、オクシオーヌがバハムートたちを率いて登場することになる。なお、ベルモルーゼ台地自体の出現条件については、次ページのマドュラ氷原に記載する。

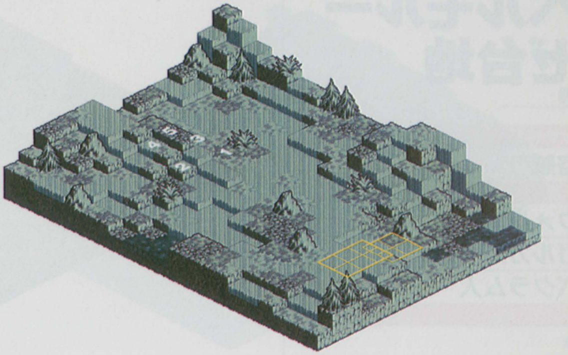
なかなか複雑なイベント発生条件だが、これにはまだ続きがある。実はオクシオーヌを仲間にすることができるのである。3章のコリタニ城攻略時にアタックチームにジュヌーンを加えて、敵リーダーのグアチャロと会話イベントを発生させているだろうか。もしこの条件をクリアしていれば、オクシオーヌのＨＰが1～20まで減ると戦闘が終了して彼女が仲間になる。会話イベントを発生させていない場合は、残念だがオクシオーヌを倒すしかない。

オクシオーヌを倒してもセントクロスボウが入手できるだけ。しかも、これは仲間に加えても入手できる。彼女の能力値は高いので、ぜひ仲間に加えたい。武器でも魔法でも高い攻撃力を発揮できるのが魅力だ。登場時と同じクラスのドラゴンテイマーでもよし、アーチャーで後方支援させてもよし、防御力の高いクレリックになるもよし。若いだけあり、これからが楽しみなユニットだ。

★オクシオーヌ（ドラゴンテイマー・レベル30）
HP：330　MP：78　WT：450
直接攻撃力：335　投射攻撃力：365　魔法攻撃力：315
物理防御力：248　魔法防御力：242
STR：226　VIT：138　INT：208　MEN：213
AGI：174　DEX：218　LUK：56　MOVE：5
所持魔法：アシッドレイン☆埋もれた財宝……A：タイプ7
B：タイプ16

死者の宮殿への道1

マドュラ氷原



敵軍所属

＊

人種

＊

ランダム敵

＊

Trophy

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ブルードラゴン	35	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	30
2	ブルードラゴン	35	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	25
3	ホワイトドラゴン	35	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	42
4	ホワイトドラゴン	35	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	45
5	バハムート	35	水	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	66

［敵を殲滅せよ］

カオス、ロウ、ニュートラル。いずれのルートにも登場するイベントマップ。バンハムーバの神殿をクリアし、フィダック城へ行く。フィダック城でモルーバの話しを聞いた後、ウォーレンレポートの「エクシター島の大爆発」を読むと登場する。以上の条件を満たせば、ベルモルーゼ台地とボーテーゲン平原も同時に登場する。

このマップを攻略した後、ベルモルーゼ台地とボーテーゲン平原と続けて攻略していけば、謎の地下迷宮・死者の宮殿へとたどり着く。死者の宮殿の攻略も考えているならば、ショップでＨＰ回復、ＭＰ補充アイテムを多く購入しておくべきだろう。この先に街や城はなく、死者の宮殿から戻ってくるにもランダムバトルが行く手をはばむ。

マップの攻略に移る。敵チームには投射攻撃を使うユニットもなく、ＷＴの遅いドラゴンたちばかりなので、クリアにそれほど苦労はしないはずだ。召喚魔法でターゲットを１体に絞って攻撃すれば相手ではない。敵ドラゴンのコールドブレスも背後から受けなければ、眠り状態にされることはほとんどない。

ただこのマップに登場する敵ユニットは、氷原と雪原パネルに一番適している水の属性ばかりだ。そのため、大きなダメージを１撃で与えるのはなかなか難しい。炎系魔法デフジョネルで、マップに対して炎の属性の影響力を強めてから戦うのもいい。味方ユニットには、できればファイアストームで雪原パネルを焼いた地肌パネル上にて、各種行動を取らせたい。

☆埋もれた財宝……Ｐ128参照

死者の宮殿への道2

ベルモルーゼ台地

敵軍所属

盗賊

人種

ウォルスタ人

ガルガスタン人

バクラム人

ランダム敵

*

Trophy

*

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バーサーカー	35	炎	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	42
2	バーサーカー	35	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
3	ニンジャ	35	炎	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ファイアストーム	*	*	51
4	ニンジャ	35	大地	C	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	クラッグプレス	*	*	16
5	ビーストテイマー	35	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	38
6	ビーストテイマー	35	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
7	ビーストテイマー	35	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	67
8	サイクロプス	35	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	20
9	サイクロプス	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	18

［敵を殲滅せよ］

敵味方が真正面から対峙した状態で戦闘が始まる。機動力の差から、真っ先に前線へ出てくるのが敵チームの左右端にいるニンジャだ。ダブルアタックの二刀流に加えて魔法も所持しているので、召喚魔法などで確実に倒しておきたい。その後も無理に攻め込まず、相手が接近してくるのを待っている方がいい。高低差で言えばデニムたちの方が有利な状況にあるので、射程範囲から1、2パネル外側でも積極的に投射武器で攻撃していく。

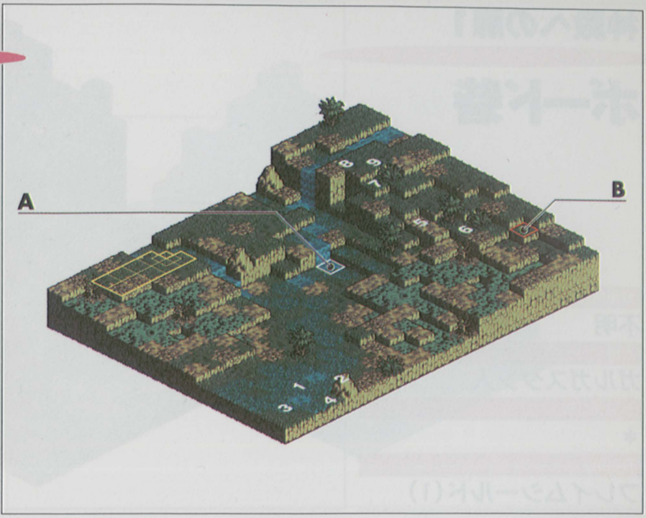
バルダーボウを装備したビーストマスターが3体。命中率は低いものの、当たるとやはり痛い。ペトロクラウドを使って最初のターンで石化させておきたい。3体とも初期配置位置から動いていなければ、一度のペトロクラウドでまとめてターゲットにできる。

色々なクラスをコレクションしている人は、サイクロプスを説得してみるのはどうだろう。2体とも忠誠度はかなり低い。しょせんは盗賊ということか。説得に成功したユニットはすぐさま敵チームのターゲットとなってしまうので、ＨＰの回復を忘れないようにする。サイクロプスの特徴は、Ｌサイズユニットでありながら軽歩タイプであること。またドラゴンたちと同様、敵がターゲットとして狙いやすいクラスでもある。耐久力も高いので、前線の盾として重宝するだろう。意外とMENの数値が優れているのも魔法防御の点で見逃せないところだ。

☆埋もれた財宝……Ｐ208参照

死者の宮殿への道3

ボーテーゲン平原



敵軍所属

敗残兵

人種

ガルガスタン人

ランダム敵

6〜11

Trophy

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソードマスター	35	大地	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	72
2	ニンジャ	35	大地	C	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	クラッグプレス	＊	＊	31
3	ニンジャ	35	大地	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	クラッグプレス	＊	＊	42
4	ウィザード	35	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックベースト	アシッドクラウド	ナイトメア	＊	46
5	セイレーン	35	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックベースト	アシッドクラウド	ワードオブペイン	＊	65
6	ウィッチ	35	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックベースト	ペトロクラウド	パラダイム	＊	55
7	ホークマン	35	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	48
8	ホークマン	35	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	40
9	グリフォン	35	大地	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	49

［敵を殲滅せよ］

東と南の二方から敵に挟まれた形になっている。こんなときは戦力を分けて両方を相手にしようとせず、どちらか一方を先に叩く方がいい。今回の場合は、まず南へ攻め込むのが得策だろう。ここにいる4体のうち3体は、攻撃魔法を使ってくる。そして、ソードマスターとニンジャは二刀流のために防御力が低くなっている。ウィザードの撃たれ弱さも知ってのとおりだ。となれば部隊の編成は投射武器中心でいくのが最適であろう。途中には毒カビパネル地帯が広がっている。ここは毒のダメージを受けることよりも、攻撃力と防御力が地形効果により低下してしまうことの方が悩みの種。攻撃時のポジションとしては避けたいところだ。南へ向けて進んでいるときに、敵ウィッチが側面から接近してきたら注意してほしい。彼女はペトロクラウドを使ってくるからだ。

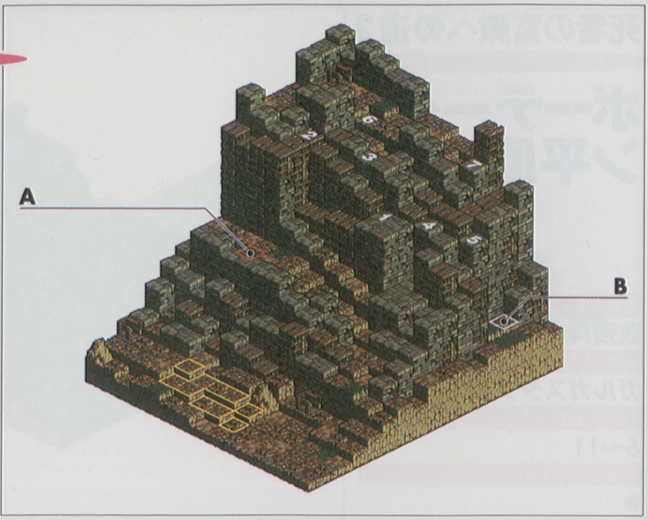
いったん南へ進むことで、東の高台にいるグリフォンとホークマンを平地へおびき出すことにもなる。ホークマンはある程度ダメージを受けると高台へと避難してしまうので、召還魔法などで一気に倒しておく。セイレーンもワードオブペインの反撃を受ける前に倒しておきたい。

☆埋もれた財宝……A：タイプ7　B：タイプ8

神殿への扉1

ボード砦

敵軍所属
不明
人種
ガルガスタン人
ランダム敵
*
Trophy
フレイムシールド(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バーサーカー	28	炎	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	フレイムシールド	*	*	*	45
2	ホークマン	27	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
3	ホークマン	27	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
4	ホークマン	27	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	16
5	ホークマン	27	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	炎のオーブ	*	*	*	28
6	コカトリス	27	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	19
7	コカトリス	27	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	15

［敵リーダーを倒せ］砂漠のロボス

バルダーボウを持つホークマン2体の内、1体が炎のオーブを持っている。1ターン目で確実に炎のオーブを使用してくる上、もう1体のホークマンも1ターン目から投射攻撃を仕掛けてくる。それぞれのWTは次の通り。

ホークマン（炎のオーブ所持）：400

ホークマン（バルダーボウ装備）：410

投射攻撃される前にヒーリングプラスを使用できることが望ましい。投射攻撃はアタックチーム左側のユニットを狙うので、防御力の高いユニットを配置しておきたい。

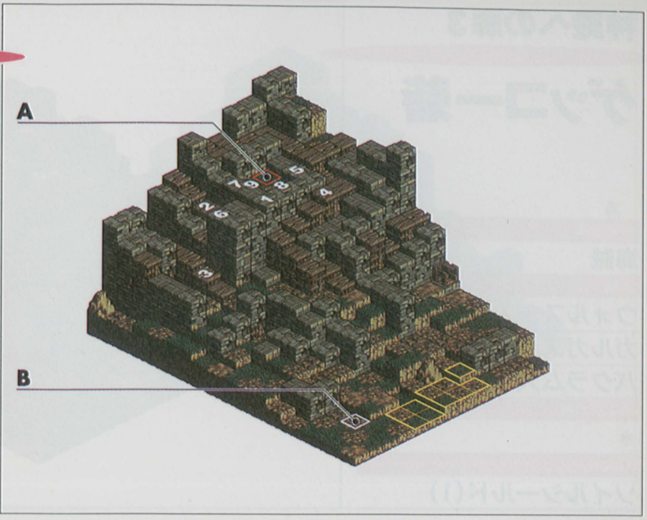
敵チームの全ユニットはアタックチームに向かって進軍してくる。ただし、1ターン目からアタックチームに攻撃をしかけてくるのは、炎のオーブを除けば、バルダーボウを装備したホークマンだけである。

正直なところ、このマップの最大の難関は、上記の1ターン目の炎のオーブとそれに続く投射攻撃のみである。なぜならば、アタックチーム初期配置（前列中央部）からでも敵リーダーを召喚魔法の射程距離内にとらえられるからである。召喚魔法を使うユニットに、より早いWTのユニットがMP補充アイテムを使用することで、最初のターンからリーダーを召喚魔法で攻撃することができる。MP補充アイテムを使用するユニットと、召喚魔法を使うユニットのWTを400未満にすることができれば、戦闘は驚くほど簡単に終了する。チェックすべきトロフィーも、リーダーの持つフレイムシールドのみ。速攻が適したマップと言えよう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ14　B：タイプ5

神殿への扉2

ダムサ砦



敵軍所属
敗残兵
人種
ガルガスタン人
ランダム敵
＊
Trophy
サンダーシールド(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ソードマスター	29	風	L	バルダーソード	サンダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	82
2	エクソシスト	28	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バトルブーツ	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	79
3	ヴァルキリー	28	風	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	54
4	ヴァルキリー	28	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	50
5	アーチャー	28	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	31
6	アーチャー	28	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	46
7	セイレーン	28	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バトルブーツ	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	42
8	ウィッチ	28	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バトルブーツ	ポイズンクラウド	クイックムーブ	＊	27
9	クレリック	28	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バトルブーツ	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	71

［敵リーダーを倒せ］ 敗残兵エイシェン

高低差の激しさは、砦マップに共通の要素。また、攻め込むアタックチームは下段、守る敵チームは上段に配置される。こうした初期配置ゆえに、高所からの敵アーチャーの弓攻撃は脅威となる。また、敵チームにクリアランスを持つクレリックがいることから、ペトロクラウドによる石化も全面的に頼ることができない。しかし、こうした状況でありながらも、このマップの攻略は比較的簡単なものとなっている。それは、敵の行動が単純であることによる。

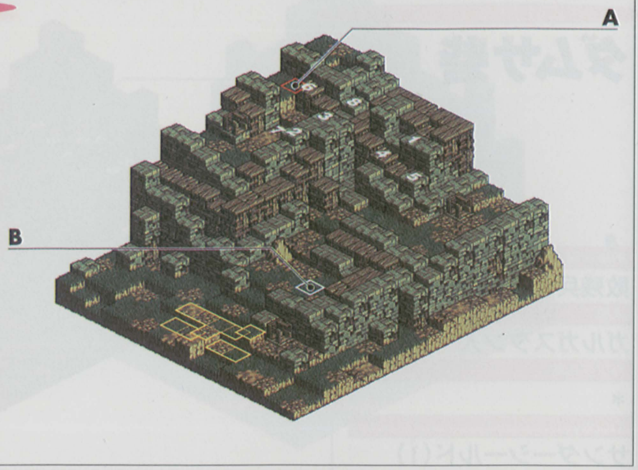
アタックチーム内のユニットが砦を上りはじめると、敵ユニットが反応し、前進した後に攻撃を加えてくる。この動きはリーダーであっても例外ではない。このため、初期配置からでは届かない召喚魔法も、２パネルも進ませれば近づいてくる敵リーダーをその射程距離内にとらえることが可能となるのである。

召喚魔法の準備が整い次第、囮ユニットを敵チームの索敵エリアに進める。この囮ユニットは、セイレーンのサンダーフレアやアーチャーの弓攻撃に耐えられるものにしておくこと。注意すべきトロフィーは、リーダーのサンダーシールドのみ。召喚魔法で、一気に勝負をつけてしまえばよい。速攻を実現するためにも、召喚魔法を使うユニットには１ターン目でＭＰ補充アイテムを使用しておくこと。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ４　Ｂ：タイプ11

神殿への扉3

ゲッコー砦



敵軍所属

海賊

人種

ウォルスタ人

ガルガスタン人

バクラム人

ランダム敵

*

Trophy

ソイルシールド(1)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バーサーカー	30	大地	C	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ソイルシールド	*	*	*	32
2	ニンジャ	29	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	ファイアストーム	*	*	27
3	ニンジャ	29	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	クラッグプレス	*	*	46
4	ニンジャ	29	炎	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	78
5	ニンジャ	29	大地	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	59
6	ウィザード	29	炎	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	35
7	ウォーロック	29	大地	N	バルダーメイス	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	ポイズンクラウド	スロウムーブ	*	42
8	クレリック	29	炎	L	バルダーメイス	バルダーシールド	バルダーアーマー	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	*	69

[敵リーダーを倒せ] 激憤のバヴァン

アタックチームが動かなくとも、1ターン目から敵ニンジャが前進しファイアストームと弓で攻撃してくる。続いて、二刀流のニンジャが前進。後続部隊のウィザード、ウォーロック、バーサーカーもアタックチームに向かって前進してくる。2ターン目以降は、剣を装備したニンジャのダブルアタックや、ウィザードとウォーロックの魔法攻撃など、攻撃はさらに激しくなっていく。

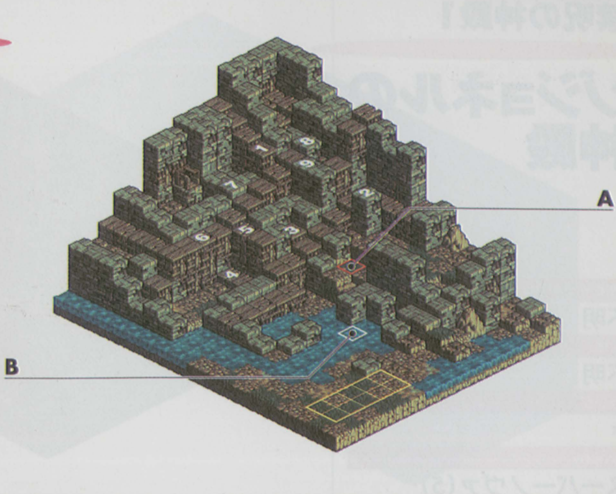
このマップでは、囮をうまく使って短期決戦を目指すべきだ。高低差を無視できる召喚魔法を中心に戦略を立てるといいだろう。

バルダーボウを装備したニンジャのWTは371。左に配置したカノープスを、これよりも早く高台に飛ばせば、ニンジャに対して囮となる。その間に召喚魔法使用ユニットにMP補充アイテムを使用しておく。初期配置からでは、リーダーに召喚魔法が届かないので、1ターン目は待機。剣を装備したニンジャが攻めてくるが、この段階でアタックチームに直接攻撃は届かない。気になるようなら、召喚魔法で迎撃すれば簡単に倒せる。敵ウィザードも囮であるカノープスを攻撃する。ひとりで囮役を任されるカノープスは、敵ニンジャやウィザードの炎系魔法攻撃を中心に食らうので、炎のレジストを高めておくといい。1ターン目がしのげれば、アタックチームに向かって前進してきたリーダーが召喚魔法の射程距離に入るので、一気に勝負を決める。トロフィーはリーダーの持つソイルシールドのみ。

☆埋もれた財宝……A:タイプ16 B:タイプ7

神殿への扉4

ゲルド砦



敵軍所属
不明

人種
不明

ランダム敵
＊

Trophy
アイスシールド(1)
死者の指輪(7)
聖なる指輪(8)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リッチ	30	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	アイスシールド	ナイトメア	フェンリル	＊	82
2	スケルトン	29	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	26
3	ゴースト	29	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	アイスブラスト	ワードオブペイン	＊	34
4	ゴースト	29	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	アシッドクラウド	ワードオブペイン	＊	21
5	ゾンビ(ナイト)	29	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	17
6	ゾンビ(バーサーカー)	29	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	19
7	ゾンビ(ウィザード)	29	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	死者の指輪	アシッドレイン	ワードオブペイン	＊	25
8	ゾンビ(ウィザード)	29	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	聖なる指輪	クラッグプレス	ワードオブペイン	＊	23
9	ゾンビ(アーチャー)	29	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	20

[敵リーダーを倒せ] 戦慄のアナベルグ

敵チームは、リーダーのリッチ以外、スケルトン、ゴースト、各種ゾンビとアンデッド系ユニットで編成されている。リーダーのみを攻撃するなら別だが、念のためにイクソシズムを使えるユニットをアタックチームに入れておくといいだろう。WTが遅いエクソシストよりも、空まで飛べるエンジェルナイトの方が適任であろう。

高低差が激しく、アタックチーム初期配置周辺には川があるため、移動は困難である。投射武器はゾンビアーチャーのみだが、ゴーストやゾンビウィザード、さらにフェンリルを持つリッチの存在がプレッシャーを与えてくる。ただし、このリッチの攻撃の中心はナイトメアなので、必要以上に警戒することはない。また、トロフィーとして獲得できるのは、フェンリルではなくアイスシールドである。

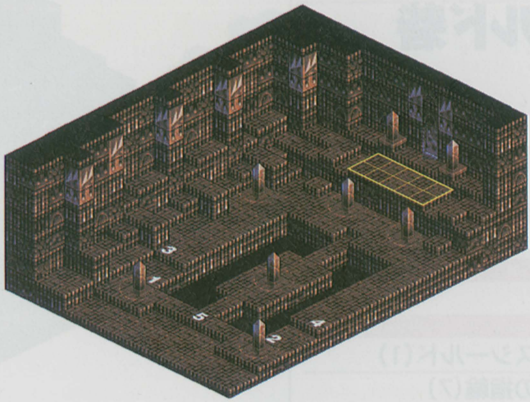
まずは、初期配置から川を避けて右へ移動。この段階では、敵の索敵エリアに入らないため、敵ユニットに動きはない。この間に、MP補充アイテムなどで魔法を使う準備を整えておくこと。リーダーを狙うだけならば、初期配置から右方向へ水際を砦手前まで進み、次のターンで砦を数パネル上り（敵の索敵エリアに入る）召喚魔法の射程距離内にリーダーをとらえた後、一気に勝負を決めるといい。

ゾンビたちを一掃するつもりならば、ワープシューズを履かせたハボリムを左側から砦へ進ませ、ペトロクラウドを使うといい。石化した敵ユニットに対するイクソシズムの効果は100パーセントとなるからだ。この場合、双方共に魔法中心の戦闘となる上、足場の関係上密集した状態で進むことになる。ヒーリングプラスを使える回復ユニットを2体以上用意しておくべきだろう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ8　B：タイプ15

禁呪の神殿1

ゾジョネルの神殿



敵軍所属

不明

人種

不明

ランダム敵

＊

Trophy

スーパーノヴァ(5)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	フェニックス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	35
2	フェニックス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	ファイアドレイク	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	29
4	ファイアドレイク	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	26
5	フレアブラス	50	炎	C	炎のオーブ	*	*	*	*	*	*	31

［敵を殲滅せよ］

初期配置は高台の上であるが、高さ的優位性を持つほどのものでもなく、逆にセイレーンなどは北側の階段を利用しなければ進軍できないという弊害もある。マップ中央部の穴を越えると敵の索敵エリアに入る。また、攻撃を行っても、敵チームは行動を開始する。

全ドラゴン中最強を誇るファイアドレイクもさることながら、フェニックスのクリムゾンノートが脅威である。フレアブラスにいたっては、クリムゾンノートに加え炎のオーブまでも使用してくる。まずは、確実にダメージを回復できるように、アタックチームにヒーリングプラス使用可能な回復ユニットを2体もしくは3体参加させる。プリンセスがいるならば、ヒーリングプラスとリザレクションを同時に持たせることができる。囮ユニット（以下に記載）の回復用に、ヒーリングオールもひとつは用意しておきたい。

ＭＰ補充など魔法行使の準備が整うまでは、アーチャーの配置（左右に散らすなど）をして待機。ここにいれば、敵はまだ動かない。ゆっくり準備すること。

ワープシューズを履かせた召喚魔法行使ユニットを前列中央に配置しておき１ターン目でそのユニットにＭＰ補充アイテムを使用する、という召喚速攻パターンは、実は危険である。セイレーンの場合、ワープシューズを履いたとしても、１ターン目ではフレアブラスまで召喚魔法の射程距離が１パネル届かない。また、２ターン目で届いたとしても、左右のフェニックスからクリムゾンノートの２連発を受けてしまう。やはりここは、ＷＴの早いユニット＋ペトロクラウド＋ワープシューズだろう。

ペトロクラウドは射程距離が長いため、１ターン目からフレアブラスを狙うことができる。炎のオーブの使用を食い止めることに成功すれば、ペトロクラウド行使ユニットがそのまま囮となり、クリムゾンノートのダメージを一身に受けてくれる。リザレクションを使える味方ユニットには、最初のターンでＭＰ補充アイテムを使用しておく。また、ヒーリングオールも用意しておくといいだろう。その後は、召喚魔法を用いて、フェニックスから倒していくといい。各ユニットのＷＴは以下の通り。

ファイアドレイク：433

フェニックス：385

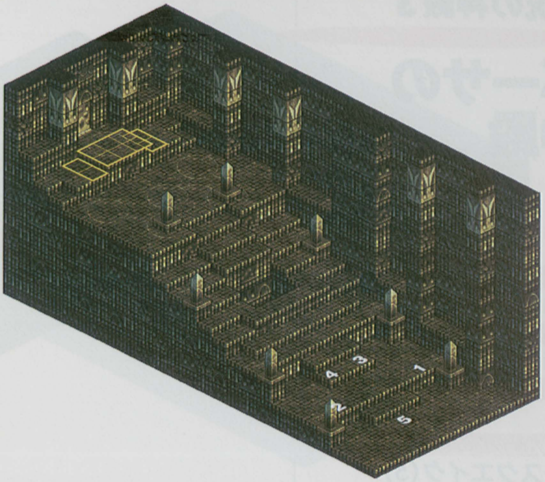
フレアブラス：425

アタックチーム右側にアーチャーなど高台上から投射攻撃ができるユニットを、左側には召喚魔法使用ユニットなど移動する必要のあるユニットを配置するといい。

禁呪・スーパーノヴァは、フレアブラスを倒すとトロフィーとして登場する。くれぐれも、敵ユニットに奪われないように。

禁呪の神殿2

ハーネラの神殿



敵軍所属

不明

人種

不明

ランダム敵

＊

Trophy

エアリアルクライ(5)

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	サンダードラゴン	50	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	27
2	サンダードラゴン	50	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	19
3	ゴーレム	50	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	34
4	ゴーレム	50	風	C	風のオーブ	＊	＊	＊	＊	＊	＊	30
5	オピニンクス	50	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	25

［敵を殲滅せよ］

ここまで来た目的は、禁呪を手に入れること。禁呪・エアリアルクライは、オピニンクスを倒すとトロフィーとして登場する。ただし、このマップの勝利条件が「敵殲滅」であるため、トロフィーを他の敵ユニットに奪われないようにする必要がある。これに最適な対処法は、ペトロクラウドによる石化だろう。

敵ユニットは、アタックチームが中央階段を5段下りた後（敵の索敵エリア内）か、アタックチームから攻撃を受けた後に行動を開始する。つまり、初期配置のままMP補充アイテムなどで戦闘準備をしている間に敵ユニットが進軍してくることはなく、じっくりと戦闘の準備をすることができるということ。

アタックチームの初期配置が、階段状のマップ上部にあるため、高さ的優位性がある。まずは、ペトロクラウド行使ユニットにMP補充アイテムを使用し、中央階段手前まで進めておく。次に投射武器を装備したユニットが、同じく中央階段手前から投射攻撃を行う。投射攻撃を受けた敵チームは、中央階段の穴付近まで集団で移動し、風のオーブを使用してくる。この後、密集した敵チーム全体をペトロクラウドで石化させてしまえばいい。ペトロクラウドはオピニンクスにも効果がある。石化できなかったユニットから、召喚魔法および上段からの投射攻撃で倒していく。

もちろん、念のためにヒーリングプラスの使用可能な回復ユニットを2体以上はアタックチームに加えておくことを忘れないように。

禁呪の神殿3

バーサの神殿

敵軍所属

不明

人種

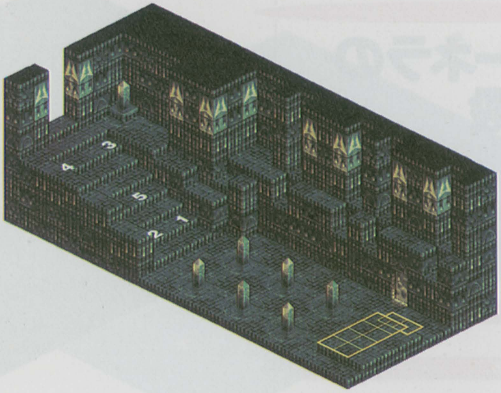
不明

ランダム敵

＊

Trophy

アースクエイク(5)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	アースドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	32
2	アースドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	29
3	コカトリス	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	30
4	コカトリス	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	16
5	ガーゴイル	50	大地	C	大地のオーブ	*	*	*	*	*	*	24

［敵を殲滅せよ］

このマップの最大の難関は、1ターン目でガーゴイルが使用する大地のオーブだ。この攻撃にさえ耐えることができれば、敵チームには遠距離攻撃をしかけてくるユニットがおらず、進軍にも時間がかかるため、大地のオーブで受けたダメージを回復し、召喚魔法の使用準備をするための時間的なゆとりは用意されている。

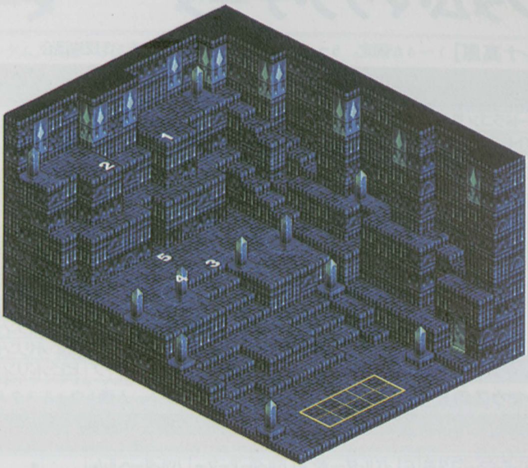
敵ユニットは密集した状態で接近してくるため、ペトロクラウドで一気に石化させることも可能だ。ペトロクラウドは、ガーゴイルにも有効である。このガーゴイルのWT422よりも早く行動できるように設定したユニットにペトロクラウドとワープシューズを装備させておき、前列中央に配置しておけば、1ターン目からガーゴイルとアースドラゴン2体をペトロクラウドで狙うことも可能だ。この場合、より早いWTのユニットでMP補充アイテムを使用しておくこと。敵ユニットよりも早く行動できれば、石化に失敗したとしても、直接攻撃を受ける心配のない距離を保てる。ただし、ガーゴイルの石化に失敗した場合はオーブの攻撃がくるため、ヒーリングオールを用意しておいた方がいい。

リザレクション、ヒーリングプラス、召喚魔法を使う各ユニットには、1ターン目でMP補充アイテムを使用しておくこと。後は、接近してくる敵ユニットを、召喚魔法で1体ずつ倒していけばいい。

禁呪・アースクェイクは、ガーゴイルを倒すとトロフィーとして登場する。

禁呪の神殿4

グルーザの神殿



敵軍所属

不明

人種

不明

ランダム敵

＊

Trophy

アイスレクイエム(5)

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	グリフォン	50	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	35
2	グリフォン	50	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	27
3	ブルードラゴン	50	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	26
4	ブルードラゴン	50	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	27
5	デスバハムート	50	水	C	水のオーブ	＊	＊	＊	＊	＊	＊	12

［敵を殲滅せよ］

１ターン目で、デスバハムートが水のオーブを使ってくる。このダメージ回復のために、ヒーリングプラスを使える回復ユニットにＭＰ補充アイテムを使っておくこと。このマップでの敵ユニットは、アタックチームが初期配置から一歩も動かなくても行動を開始するので注意する。水のオーブに続いて、ブルードラゴンやグリフォンも接近してくる。ウィンドショットを放ってくる場合もあるので、前列左右には体力のあるユニットを配置しておきたい。

敵ユニットはアタックチームに向かって進撃してくるので、回復および攻撃魔法行使ユニットは１ターン目でＭＰ回復アイテムを使用しておき、迫り来る敵ユニットを迎撃するという戦法が望ましい。どのみち、オーブで受けたダメージを回復するまでは、無闇に動けないのだから。

前列中央にペトロクラウドを待たせたユニットを配置すれば、デスバハムートを石化できる。また初期配置であればブルードラゴン２体も一緒に狙えるが、石化に失敗すると、オーブ攻撃とウィンドショットでほぼ確実に倒されてしまう。リザレクションを用意しておくこと。また、中央に１体だけ突出すると、グリフォンはそれを狙って中央に降下し、ウィンドショットを放ってくる。ペトロクラウドを使うユニット以外の味方ユニットを囮にし、グリフォンを中央に引き寄せれば、敵チームの全ユニットを一気にペトロクラウドの効果範囲にとらえることもできる。デスバハムートのＷＴは429。オーブ使用を阻止するならば、ペトロクラウド行使ユニットのＷＴをこれよりも早くしておくことが必要だ。

ランダム・マップ・データ

［バハンナ高原］ 1～4が固定。5～13中1体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ブルードラゴン	35	水	N	*	*	*	*	*	*	*	48
2	ホワイトドラゴン	35	水	L	*	*	*	*	*	*	*	75
3	グリフォン	35	水	N	*	*	*	*	*	*	*	63
4	グリフォン	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	28
5	バーサーカー	35	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	17
6	ドラグーン	35	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	55
7	ビーストテイマー	35	水	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バトルブーツ	*	*	*	45
8	ビーストテイマー	35	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	57
9	ドラゴンテイマー	35	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	24
10	アーチャー	35	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	60
11	ウィザード	35	水	C	バルダーメイス	知性の指輪	魔術師のローブ	ビビッドリング	サンダーフレア	アイスブラスト	*	19
12	ウォーロック	35	水	N	バルダーメイス	知性の指輪	魔術師のローブ	ビビッドリング	ポイズンクラウド	クリアブラッド	スロウムーブ	47
13	セイレーン	35	水	L	バルダーメイス	知性の指輪	魔術師のローブ	ビビッドリング	ナイトメア	アシッドレイン	*	82

［タインマウスの丘］ 1～6が固定。7～12中1体がランダム。人種：ウォルスタ人、ガルガスタン人

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	35	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
2	ビーストテイマー	35	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	46
3	グリフォン	35	風	L	*	*	*	*	*	*	*	82
4	グリフォン	35	風	N	*	*	*	*	*	*	*	63
5	グリフォン	35	風	L	*	*	*	*	*	*	*	79
6	グリフォン	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	24
7	バーサーカー	35	風	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
8	ニンジャ	35	風	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	*	デッドショット	*	*	45
9	アマゾネス	35	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
10	アーチャー	35	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	53
11	セイレーン	35	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	サンダーフレア	ナイトメア	*	58
12	ウィッチ	35	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	クイックムーブ	クリアブラッド	マーシーレイン	10

［ランベスの丘］ 1、2が固定。3～11中3体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	コカトリス	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	25
2	コカトリス	35	水	N	*	*	*	*	*	*	*	46
3	ホークマン	35	風	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	61
4	リザードマン	35	水	L	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	72
5	リザードマン	35	風	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	50
6	ホークマン	35	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
7	ホークマン	35	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
8	リザードマン	35	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	49
9	ウィザード	35	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	ナイトメア	*	25
10	ウォーロック	35	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	スロウムーブ	チャーム	*	40
11	プリースト	35	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	イクソシズム	クリアランス	ヒーリングオール	71

［ゴルボルザ平原］ 1～4が固定。5～10中1体がランダム。人種：ガルガスタン人

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ドラゴンテイマー	35	大地	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	ファイアストーム	*	*	82
2	ドラゴンテイマー	35	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	アシッドレイン	*	*	55
3	アースドラゴン	35	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	23
4	アースドラゴン	35	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	48
5	ナイト	35	大地	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	90
6	ソードマスター	35	大地	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	74
7	ヴァルキリー	35	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	アシッドレイン	*	*	54
8	アーチャー	35	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	46
9	ウィザード	35	大地	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ビビッドリング	アシッドクラウド	ワードオブペイン	*	38
10	エクソシスト	35	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	ビビッドリング	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	71

ランダム・マップ・データ

[ゾード湿原] 1～3が固定。4～12中2体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ブラックドラゴン	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	24
2	ブラックドラゴン	35	水	N	*	*	*	*	*	*	*	54
3	オクトパス	35	水	N	*	*	*	*	*	*	*	55
4	リザードマン	35	水	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
5	リザードマン	35	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	46
6	スケルトン	35	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	24
7	フェアリー	35	水	L	バルダーボウ	レザーアーマー	ビビッドリング	*	*	*	*	78
8	フェアリー	35	水	N	ツインクロスボウ	レザーアーマー	ビビッドリング	*	*	*	*	63
9	ホークマン	35	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	95
10	ゴースト	35	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	キュアペースト	デッドショット	アイスブラスト	*	23
11	ゴースト	35	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	キュアペースト	アシッドレイン	ナイトメア	*	21
12	ゴースト	35	水	C	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	キュアペースト	クラッグプレス	ワードオブペイン	*	15

[スウォンジーの森] 1～4が固定。5～13中1体がランダム。人種：ガルガスタン人

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	サンダードラゴン	35	風	N	*	*	*	*	*	*	*	48
2	サンダードラゴン	35	風	N	*	*	*	*	*	*	*	45
3	ゴーレム	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	21
4	ゴーレム	35	風	N	*	*	*	*	*	*	*	59
5	ナイト	35	風	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	74
6	バーサーカー	35	風	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	63
7	ヴァルキリー	35	風	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	52
8	ニンジャ	35	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	27
9	アーチャー	35	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	49
10	アーチャー	35	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
11	セイレーン	35	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	サンダーフレア	ワードオブペイン	*	70
12	ウィッチ	35	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	スタンスローター	チャーム	*	56
13	クレリック	35	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	クリアランス	ヒーリングプラス	*	92

[ボルドュー湖畔] 1～3が固定。4～12中2体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ブルードラゴン	35	水	N	*	*	*	*	*	*	*	55
2	ブラックドラゴン	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	22
3	オクトパス	35	水	N	*	*	*	*	*	*	*	61
4	ソルジャー	35	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	49
5	バーサーカー	35	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
6	アマゾネス	35	水	N	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	35
7	ニンジャ	35	水	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	74
8	ビーストテイマー	35	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	86
9	ドラゴンテイマー	35	水	C	バルダーソード	バルダーアーマー	知性の指輪	バルダーシールド	アシッドレイン	*	*	16
10	ウィザード	35	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アイスブラスト	ナイトメア	*	20
11	ウォーロック	35	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	クリアブラッド	マーシーレイン	*	45
12	ウィッチ	35	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ポイズンクラウド	チャーム	*	38

[ボルダー砂漠] 1～4が固定。5～10中1体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ブラックドラゴン	35	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	45
2	ブラックドラゴン	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	グリフォン	35	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	48
4	グリフォン	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	26
5	バーサーカー	35	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
6	ビーストテイマー	35	炎	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	55
7	ドラゴンテイマー	35	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	58
8	ホークマン	35	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
9	ウィザード	35	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	アシッドクラウド	*	19
10	ウォーロック	35	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	スタンスローター	ポイズンクラウド	*	61

ランダム・マップ・データ

[ニムラハバの森] 1～4が固定。5～13中1体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	コカトリス	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	32
2	コカトリス	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	18
3	コカトリス	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	16
4	コカトリス	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	24
5	スケルトン	35	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	18
6	スケルトン	35	風	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
7	スケルトン	35	風	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
8	グレムリン	35	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
9	グレムリン	35	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
10	グレムリン	35	風	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	16
11	ゴースト	35	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	サンダーフレア	ナイトメア	*	27
12	ゴースト	35	風	C	バルダーボウ	魔術師のローブ	バルダーヘルム	*	ファイアストーム	ナイトメア	*	25
13	ゴースト	35	風	C	ツインクロスボウ	魔術師のローブ	バルダーヘルム	*	アイスブラスト	ナイトメア	*	33

[ヨルオムザ峡谷] 1～4が固定。5～10中1体がランダム。人種：ガルガスタン人、バクラム人

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	19
2	コカトリス	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	27
3	コカトリス	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	31
4	コカトリス	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	26
5	ホークマン	35	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	56
6	ホークマン	35	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
7	フェアリー	35	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	45
8	グレムリン	35	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
9	ゴースト	35	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	29
10	ゴースト	35	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アシッドクラウド	ナイトメア	*	15

[ヘドン山] 1～3が固定。4～12中2体がランダム。人種：ウォルスタ人、ガルガスタン人

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ビーストテイマー	35	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	48
2	ホークマン	35	大地	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	76
3	グリフォン	35	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	50
4	バーサーカー	35	大地	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	57
5	バーサーカー	35	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	13
6	アマゾネス	35	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
7	フェアリー	35	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
8	フェアリー	35	大地	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	86
9	ホークマン	35	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	45
10	ウィザード	35	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アシッドクラウド	ナイトメア	*	28
11	セイレーン	35	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	ナイトメア	*	61
12	ウィッチ	35	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	スタンスローター	ポイズンクラウド	*	32

[ウェオブリ山] 1～3が固定。4～12中2体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レッドドラゴン	35	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	51
2	コカトリス	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	26
3	コカトリス	35	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	60
4	フェアリー	35	炎	C	バルダーアックス	レザーアーマー	知性の指輪	キュアペースト	*	*	*	12
5	ホークマン	35	炎	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	87
6	ホークマン	35	炎	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	46
7	フェアリー	35	炎	N	バルダーボウ	レザーアーマー	知性の指輪	キュアペースト	*	*	*	53
8	グレムリン	35	炎	C	バルダーボウ	レザーアーマー	知性の指輪	*	*	*	*	36
9	ホークマン	35	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	55
10	ウィザード	35	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	知性の指輪	デッドショット	ワードオブペイン	*	26
11	ウィッチ	35	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	知性の指輪	スタンスローター	チャーム	*	24
12	クレリック	35	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	*	92

ランダム・マップ・データ

[ボーテーゲン平原] 1〜5が固定。6〜11中1体がランダム。人種：ガルガスタン人

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リザードマン	35	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	52
2	リザードマン	35	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
3	リザードマン	35	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	61
4	グリフォン	35	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	47
5	コカトリス	35	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	28
6	ナイト	35	大地	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	69
7	ホークマン	35	大地	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	32
8	ニンジャ	35	大地	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	クラッグプレス	*	*	46
9	ホークマン	35	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	45
10	ウィザード	35	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	アシッドクラウド	*	19
11	ウォーロック	35	大地	N	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	*	53

[ベルモルーゼ台地] 1〜6が固定。7〜12中1体がランダム。人種：3民族混合

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ビーストテイマー	35	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	48
2	ビーストテイマー	35	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	43
3	サイクロプス	35	風	C	*	*	*	*	*	*	*	27
4	サイクロプス	35	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	26
5	サイクロプス	35	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	15
6	サイクロプス	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	20
7	バーサーカー	35	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
8	ニンジャ	35	大地	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バトルブーツ	クラッグプレス	*	*	47
9	ヴァルキリー	35	大地	L	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	71
10	ホークマン	35	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	54
11	ニンジャ	35	大地	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バトルブーツ	ナイトメア	*	*	46
12	ウィザード	35	大地	C	バルダーダガー	バルダーグラブ	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	ワードオブペイン	*	30

[マドュラ氷原] 1〜6が固定。7〜12中1体がランダム。人種：3民族混合

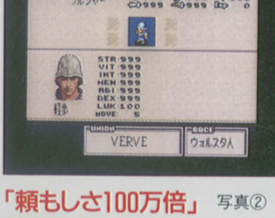
No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ドラゴンテイマー	35	水	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	ナイトメア	*	*	74
2	ドラゴンテイマー	35	水	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	ナイトメア	*	*	51
3	ブラックドラゴン	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	26
4	ブラックドラゴン	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	30
5	ティアマット	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	17
6	ティアマット	35	水	C	*	*	*	*	*	*	*	10
7	ドラゴンテイマー	35	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	24
8	リザードマン	35	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	31
9	ドラゴンテイマー	35	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	48
10	リザードマン	35	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	22
11	セイレーン	35	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	56
12	クレリック	35	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	クリアランス	ヒーリングプラス	*	69

解答のない「タクティクス オウガ」クイズ

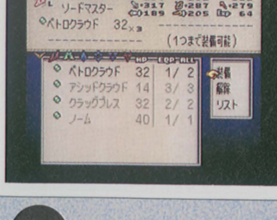
固定ユニット・チェック表

キャラクター名	C	L	N
カチュア			
ヴァイス			
カノープス			
ギルダス			
ミルディン			
セリエ			
シェリー			
システィーナ			
オリビア			
バイアン			
フォルカス			
アロセール			
プレザンス			
ハボリム			
ジュヌーン			
オクシオーヌ			
オリアス			
デボルド			
ザパン			
ラドラム			
ガンプ			
デネブ			

「強いが不敏な人」　写真①



「頼もしさ100万倍」　写真②



　これから出題するクイズには、このページのタイトルからもわかるとおり、本書のどこを探しても解答はありません。それは、このページの主旨が「知ってる人いるかな？」ではなく、「知らない人にはぜひ自らの体験で知ってもらいたい！」であるからに他ならないから。クイズはルートごとに分けているので、たとえばカオスルートしか体験していない人がロウルートのクイズを読んで、「なんだかおもしろそうだな。今度はロウルートをやってみよう」なんて思ってくれたら幸いです。

全ルート共通 ……………………………………

Ｑ１．固定ユニットが一番多く仲間になるルートは？
Ｑ２．写真①のユニットは何でこんなに強いの？
Ｑ３．写真②。ペトロクラウドがふたつあるのはなぜ？
Ｑ４．カチュアが死亡してエンディングを迎えると？

カオスルート ……………………………………

Ｑ５．ハイム城で処刑されるかつての同胞とは？
Ｑ６．ある条件でカノープスに会いに来る親友の名は？

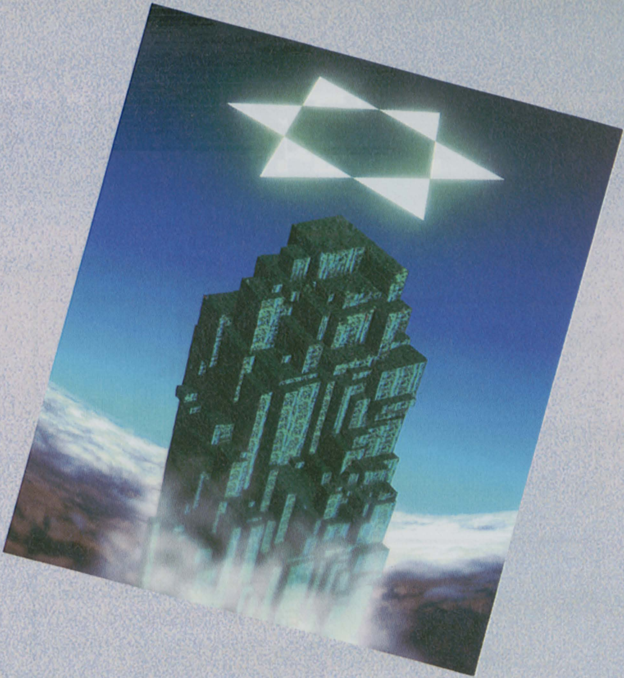
ロウルート ……………………………………

Ｑ７．オズの部下にイタズラされてしまう女性は？
Ｑ８．ロンウェー公爵を殺害したのは誰？

ニュートラルルート ……………………………………

Ｑ９．ニバスによって人でなくなるゼノビア人とは？
Ｑ10．ヴァイスが最後に口にする人の名は？

　以下にクイズの詳細を記載する。Ｑ１：ヴァレリア解放戦線が加わるカオスルート、ヴァイスが仲間になるロウルート、ニバスの実子が登場するニュートラルルートと、それぞれに特徴があるみたい。ちなみに、レンドルは固有の顔を持たない（いわゆる顔キャラじゃない）ので、かわいそうですが省きました。Ｑ２：竜言語魔法リーンカーネイトを使用するのがミソ。Ｑ３：いいものを持っている敵ユニットは仲間に誘うべし。死者の宮殿では最重要事項とも言えます。Ｑ４：デニムの身に何かが起こるらしい。Ｑ５：人を裏切る者は、己もまた裏切られるということか。Ｑ６：カノープスの死に際に彼の名が出てくることも。Ｑ７：ニュートラルルートではチャームをかけられ、ロウルートでは……。Ｑ８：信じてた人に裏切られると辛いね。Ｑ９：憎いのはニバスか、それともマルティムか。Ｑ10：ヴァイスも16歳。好きな人がいてもおかしくないわけで……。



CHAPTER, "GARDEN IN THE AIR"

空中庭園

空中庭園攻略へ向けて

空中庭園攻略の前に

空中庭園は地上18階、地下３階にも及ぶ巨大なダンジョンだ。この地上部分をクリアしなくてはセーブすることはできない。当然難度はいままでに比べて高い。ポイントをいくつか紹介しておこう。

回復アイテムをたくさん買う：セーブする機会は地上をクリアして地下に向かう際、１ヵ所だけある。しかし、ショップには最後まで向かえないからだ。

石化させてHP回復：セーブができないということは、各マップクリア時に減ったHPは次のマップで回復していてくれない。そのためベストな戦術は、敵の最後のひとりをペトロクラウドで石化させておき、アタックチーム全員のHP回復が終了したら倒す、というもの。

特殊ユニットの出現マップに注意：このダンジョンにも、アンデッド系ユニットが登場するマップがいくつかある。これを知らずにアタックチームを編成すると痛い目をみる。マップの攻略難度が上がるどころか、ヘタするといままでの長い苦労が水の泡……そうならないように以降のページでアンデッド系ユニットが出てくるマップを確認しておくことだ。イクソシズムさえアタックチーム内で使えるユニットがいれば、問題はない。

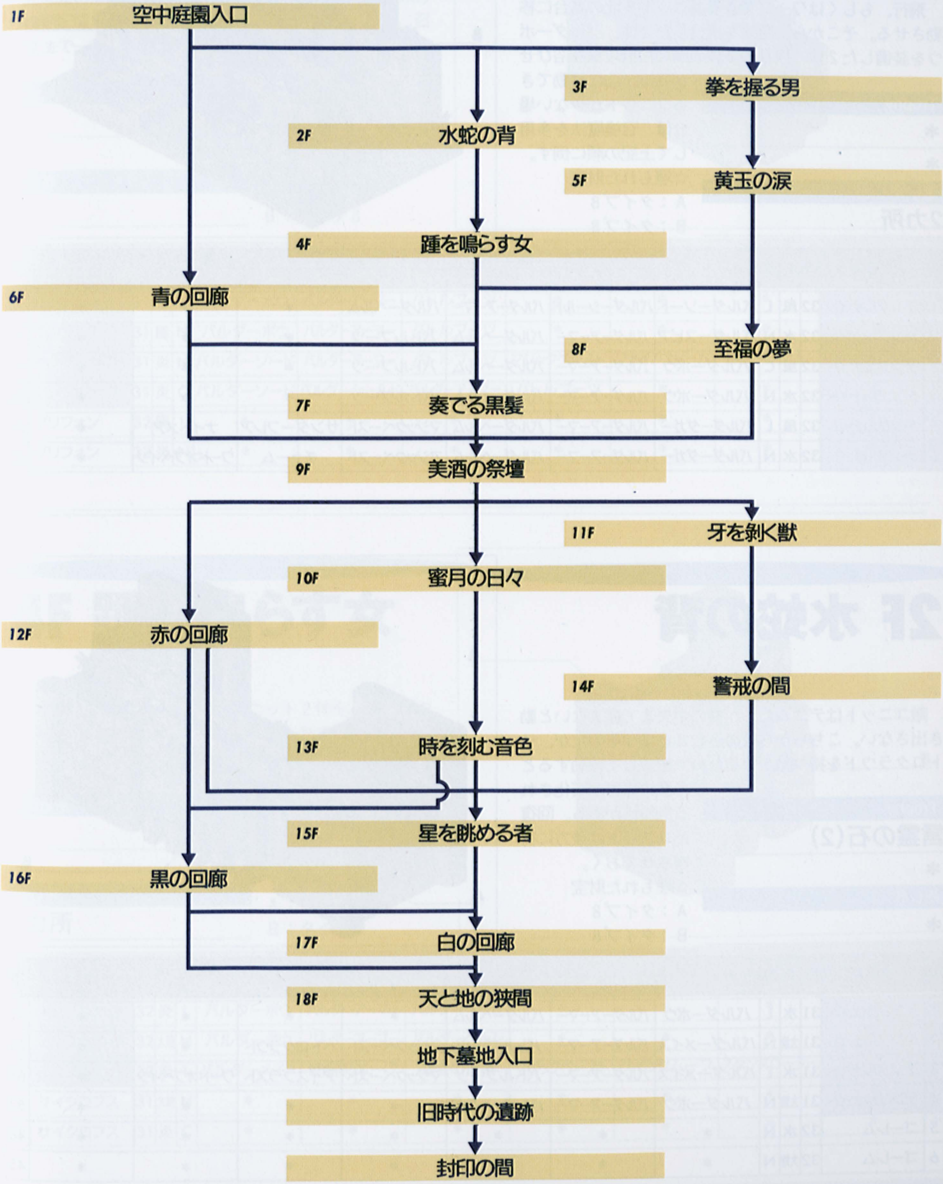
10人分の盾を装備：これは、“邪眼”という石化系スペシャル技を防ぐためのものだ。とりあえずチーム全員分買っておくこと。また、空中庭園はどのマップもまわりが空＝穴になっている。盾を使ったノックバック攻撃でこの穴に落とすという作戦もありだ。

隠し扉を探せ：18階構成の地上部分は全部の階をクリアする必要はない。途中にいくつかある分岐点で攻略ルートが変わっていく。その分岐点となるのがマップ内にある隠し扉である。隠し扉を活用した攻略ルートの方が、クリアすべきマップの数も少なくなっている。さて、隠し扉はどこにあるのか、発見法は怪しい場所にユニットを立たせてみること。埋もれた財宝を探す場合とノリは似ている。またマップ内で閉じた扉が２個あったら、片方は隠し扉（この場合隠れているのか？）だ。両方の扉の前に立っておくこと。

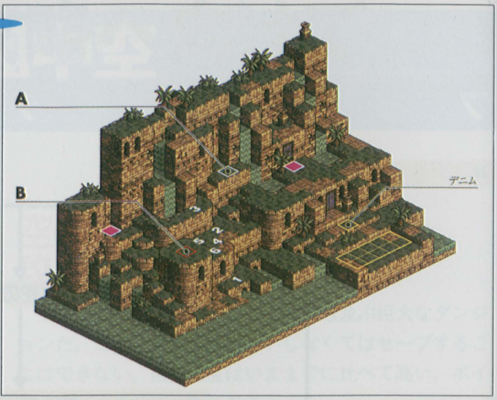
分岐点をうまく利用する

隠し扉を発見すると、マップクリア時に分岐点が生まれる。通常、１階からは２階へしか進めないのだが、隠し扉を発見しておくと、上写真のように一気に６階までショートカットできてしまう。

空中庭園
フローチャート



1F 空中庭園入口



飛行、もしくはワープできるユニットを北の高台に移動させる。そこから、魔法を所持した2体、バルダーボウを装備した2体、残りの2体の順に投射攻撃を浴びせかける。北に移動できるユニットが少ない場合は、召喚魔法を多用して上記の順に倒す。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

Trophy

＊

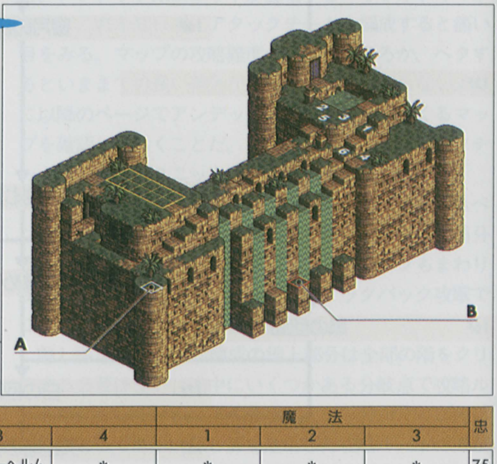
＊

隠し扉

2カ所

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルナイト	32	風	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	78
2	テンプルナイト	32	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	57
3	テンプルナイト	32	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	35
4	テンプルナイト	32	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	54
5	テンプルナイト	32	風	L	バルダーダガー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	マジックペースト	サンダーフレア	ナイトメア	＊	69
6	テンプルナイト	32	水	N	バルダーダガー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	マジックペースト	チャーム	ワードオブペイン	＊	52

2F 水蛇の背



敵ユニットはデニムたちが橋の中央まで進まないと動き出さない。こちらから攻め込むことになるのだが、ペトロクラウドを持つ敵がいるため、密集して移動すると多数の味方が石化される危険性がある。回復系ユニットは後方に待機させておく。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

Trophy

言霊の石(2)

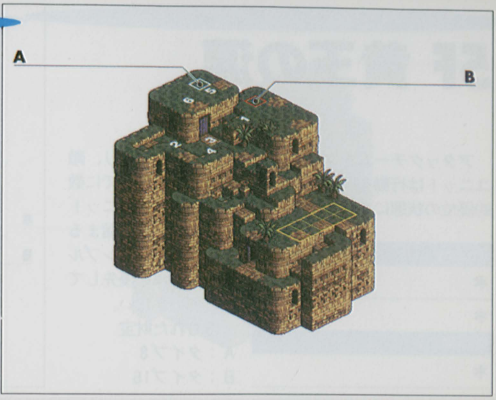
＊

隠し扉

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルナイト	31	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	75
2	テンプルナイト	31	大地	N	バルダーメイス	バルダーアーマー	バトルブーツ	マジックペースト	ペトロクラウド	＊	＊	54
3	テンプルナイト	31	水	L	バルダーメイス	バルダーアーマー	バトルブーツ	マジックペースト	アイスブラスト	ワードオブペイン	＊	68
4	テンプルナイト	31	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	53
5	ゴーレム	32	水	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	48
6	ゴーレム	32	大地	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	45

3F 拳を握る男



高低差の激しいマップ。しかしよく見ると、敵と味方の初期配置場所はわずか7パネルしか離れていない。召喚魔法で一気に勝負をつけたい。ＷＴが早いユニットに術者のＭＰを補充させて、１ターン目から召喚魔法を使わせる。術者は最高の４体ほしい。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

Trophy

＊

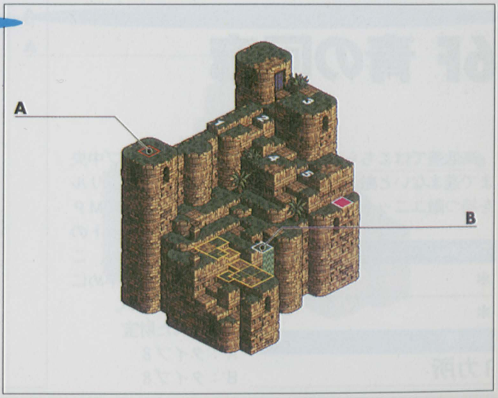
＊

隠し扉

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	31	風	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	72
2	テンプルナイト	31	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	55
3	テンプルナイト	31	炎	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バトルブーツ	マジックペースト	ファイアストーム	イクソシズム	＊	40
4	テンプルナイト	31	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	32
5	グリフォン	32	風	L	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	69
6	グリフォン	32	炎	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	52

4F 踵を鳴らす女



バルダーボウを装備した敵ユニット２体を、飛行ユニットで早々に投射攻撃する。とどめを刺す役目は魔法攻撃ユニットに譲り、続けて最後方の敵回復ユニットに投射攻撃を集中。サイクロプスのトキシックブレスには、チャームの追加効果がある。

☆埋もれた財宝
A：タイプ16
B：タイプ8

Trophy

＊

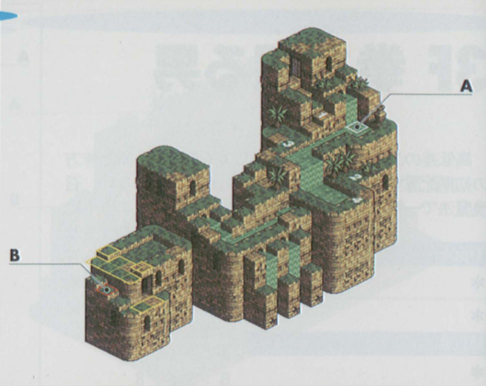
＊

隠し扉

1カ所

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	32	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	72
2	テンプルナイト	32	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	48
3	テンプルナイト	32	炎	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クイックムーブ	スタンスローター	クリアランス	86
4	サイクロプス	31	大地	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	53
5	サイクロプス	31	炎	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	30

5F 黄玉の涙



アタックチームをマップ中央まで進ませない限り、敵ユニットは行動を開始しない。戦闘開始時点ですでに数的優位の状態にあるので、魔法を所持する味方ユニットのＭＰが十分に溜まるまでは待機。テンプルナイト２体を優先して倒していきたい。

☆埋もれた財宝
Ａ：タイプ８
Ｂ：タイプ16

Trophy

＊

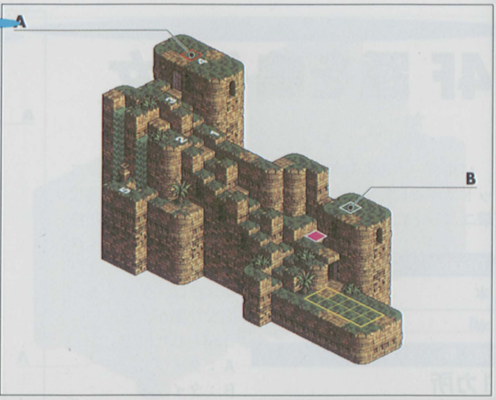
＊

隠し扉

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	33	炎	L	バルダーダガー	バルダーアーマー	バルダーシールド	知性の指輪	ファイアストーム	＊	＊	81
2	テンプルナイト	33	大地	N	バルダーダガー	バルダーアーマー	バルダーシールド	知性の指輪	アシッドクラウド	＊	＊	53
3	ティアマット	32	炎	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	27
4	ティアマット	32	大地	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	16

6F 青の回廊



高低差ではこちらが圧倒的に不利。今回もマップ中央まで進まないと敵チームは動き出さないが、フェンリルを持つ敵ユニットが１体いる。マジックペーストでＭＰを補充したユニットの召喚魔法を中心に、この敵ユニットを早めに倒しておきたい。

☆埋もれた財宝
Ａ：タイプ８
Ｂ：タイプ８

Trophy

＊

＊

隠し扉

1カ所

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	32	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	45
2	テンプルナイト	32	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	＊	68
3	テンプルナイト	32	水	N	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックペースト	フェンリル	クリアランス	＊	53
4	コカトリス	33	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	27
5	コカトリス	33	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	21

7F 奏でる黒髪

敵チームはマップ最上部に初期配置されている。誘き寄せたいところだが、ウイングブーツを装備した1体以外は、この最上部から自力で降りることができない。しかも投射攻撃用の武器も装備していない。回復魔法を持つ敵ユニットを優先して倒す。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

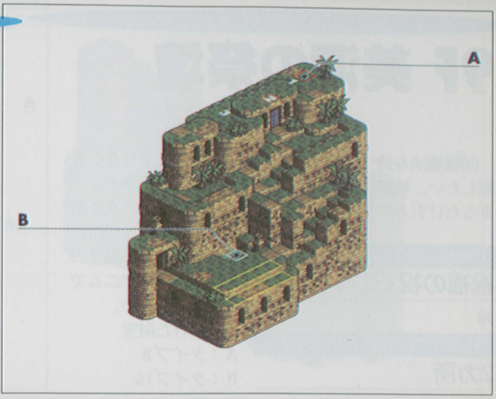
Trophy

＊

＊

隠し扉

＊



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	32	風	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックペースト	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	33
2	テンプルナイト	32	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	ウイングリング	＊	＊	＊	46
3	テンプルナイト	32	風	L	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックペースト	知性の指輪	サンダーフレア	サンダーバード	ワードオブペイン	69
4	サイクロプス	33	炎	N	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	54

8F 至福の夢

ペトロクラウドを持つ南の敵ユニットを倒す。そのままチームを南に移動させると、敵回復ユニットと敵前線部隊を引き離す効果が得られる。敵のほとんどは直接攻撃タイプ。こちらは低地に陣取るため、魔法攻撃を中心としたチーム編成で臨みたい。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

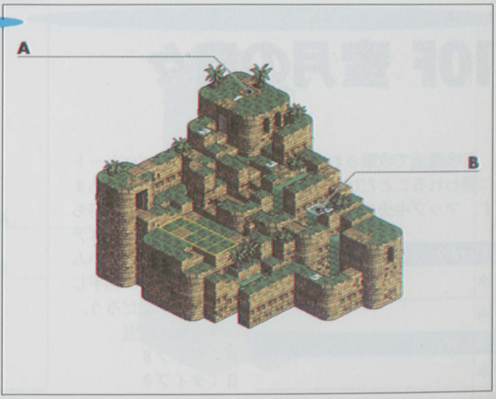
Trophy

＊

＊

隠し扉

＊



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	33	大地	L	バルダーダガー	マジックペースト	バルダーアーマー	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	75
2	テンプルナイト	32	水	N	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	48
3	テンプルナイト	32	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	53
4	テンプルナイト	32	水	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	59
5	テンプルナイト	33	大地	L	バルダーダガー	マジックペースト	バルダーアーマー	知性の指輪	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	ワードオブペイン	86

9F 美酒の祭壇

回復魔法を持つテンプルナイトと3体のヒドラを引き離したい。攻撃範囲にヒドラが侵入しても攻撃せず、できるだけ引き寄せてから一斉攻撃を仕掛ける。HPを回復される回数は格段に減るだろう。忠誠度の低いヒドラはデニムで説得してもいい。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ16

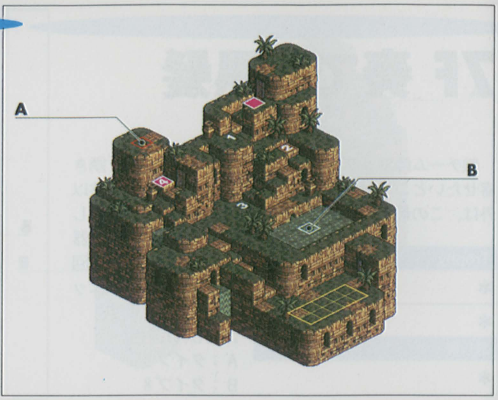
Trophy

祝福の祝石(1)

＊

隠し扉

2カ所



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルナイト	33	風	N	バルダーメイス	マジックペースト	バルダーアーマー	バルダーメイス	イクソシズム	クリアランス	ヒーリングプラス	62
2	ヒドラ	33	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	66
3	ヒドラ	33	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	38
4	ヒドラ	33	水	C	*	*	*	*	*	*	*	16

10F 蜜月の日々

召喚魔法で攻撃された味方ユニットが、敵バハムートに襲われることだけは回避したい。こちらから攻め込まず、マップ中央の池手前周辺で敵ユニットの接近を待ち伏せる。そうすればテンプルナイトとバハムートを、一度に相手しなくてもすむだろう。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

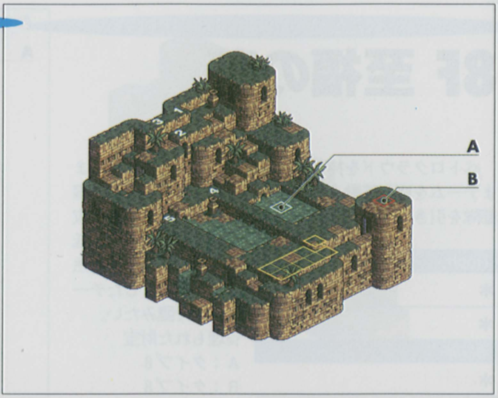
Trophy

＊

＊

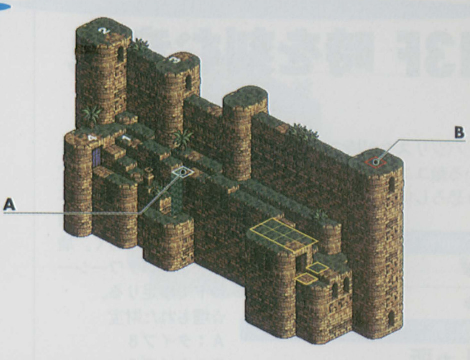
隠し扉

＊



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルナイト	33	炎	N	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックペースト	スタンスローター	チャーム	*	45
2	テンプルナイト	33	炎	N	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックペースト	ファイアストーム	サラマンダー	*	62
3	テンプルナイト	33	炎	N	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	マジックペースト	ファイアストーム	チャーム	*	57
4	バハムート	33	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	72
5	バハムート	33	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	95

11F 牙を剥く獣



ヒポグリフは高低差や障害物に影響されないトルネードも使えるグリフォンと把握する。しかもＬサイズにも関らずＷＴがかなり早い。飛行、もしくはワープできる味方ユニットを高台に移動させ、このヒポグリフの来襲に備えておきたい。

☆埋もれた財宝
Ａ：タイプ8
Ｂ：タイプ8

Trophy

＊

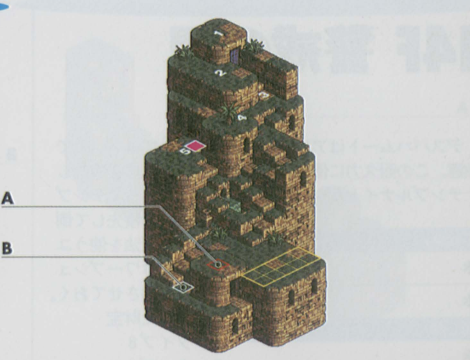
＊

隠し扉

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルナイト	33	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	サンダーフレア	＊	＊	55
2	ヒポグリフ	33	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	32
3	ヒポグリフ	33	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	27
4	ヒポグリフ	33	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	19

12F 赤の回廊



初登場のドラゴンが２体。フレアブラスのスペシャル技は射程が７もあり、その威力は超強力。加えて最上部のテンプルナイト２体は投射攻撃用武器を装備。登っている余裕はない。高低差に影響されない魔法攻撃を使って、活路を見出していきたい。

☆埋もれた財宝
Ａ：タイプ8
Ｂ：タイプ16

Trophy

＊

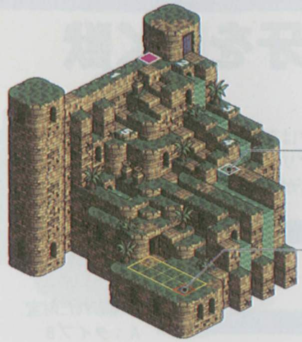
＊

隠し扉

1カ所

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルナイト	34	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	76
2	テンプルナイト	33	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	79
3	テンプルナイト	33	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	51
4	サラマンダー	33	炎	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	32
5	フェンリル	33	炎	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	28

13F 時を刻む音色



バジリスクが持つスペシャル技の邪眼は、マップ上にいる敵ユニットすべてを石化させる（成功率は高い）という恐ろしい技。ただし盾を装備したユニットには無効なので、チーム全員に盾を装備させておく。盾は一番軽いタワーシールドで事足りる。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

Trophy
＊
＊

隠し扉
1ヵ所

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	34	大地	L	バルダーメイス	マジックペースト	魔術師のローブ	知性の指輪	ノーム	＊	＊	78
2	テンプルナイト	33	大地	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	45
3	テンプルナイト	33	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	61
4	バジリスク	33	大地	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	30
5	バジリスク	33	大地	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	25

14F 警戒の間

デスバハムートはアンデッド系ユニットではないので注意。この耐久力に優れたデスバハムート2体を盾にしたテンプルナイトがやっかい。召喚魔法を使ってテンプルナイトを優先して倒す。召喚魔法を使うユニットにはワープシューズを装備させておく。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

Trophy
＊
＊

隠し扉
＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	34	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	46
2	テンプルナイト	34	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	52
3	デスバハムート	33	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	28
4	デスバハムート	33	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	31

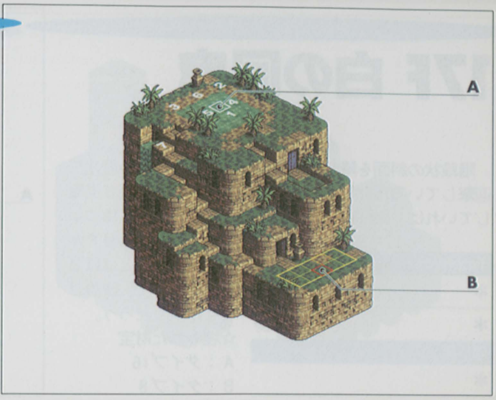
15F 星を眺める者

アンデッド系ユニットを早々に倒したい。これにはイクソシズムを持たせたエンジェルナイトが最適。エクソシストに行使させる場合は、補助魔法ジャンプウォールを使う。エクソシストの単独行動は危険。飛行ユニットの援護部隊を必ず編成しておく。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

Trophy
＊
＊

隠し扉
＊



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グレムリン	33	風	C	バルダースピア	チェインメイル	知性の指輪	＊	＊	＊	＊	16
2	スケルトン	34	炎	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	＊	＊	＊	24
3	スケルトン	34	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バトルブーツ	知性の指輪	＊	＊	＊	31
4	ゴースト	33	水	C	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーシールド	アイスブラスト	＊	＊	28
5	ゴースト	33	炎	C	バルダーダガー	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーシールド	アシッドクラウド	＊	＊	25
6	テンプルナイト	34	風	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	56
7	ドラゴンゾンビ	33	大地	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	17

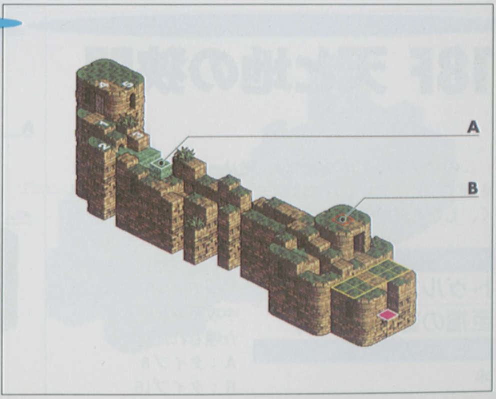
16F 黒の回廊

ルシファークロウが持つスペシャル技の射程は1。そのためグリフォンよりも相手にしやすい。マップの構造上、どうしても縦長の布陣で移動しなければならなくなるので、いかなる被害を被っても、フェンリルを持つテンプルナイトを最優先して倒す。

☆埋もれた財宝
A：タイプ8
B：タイプ8

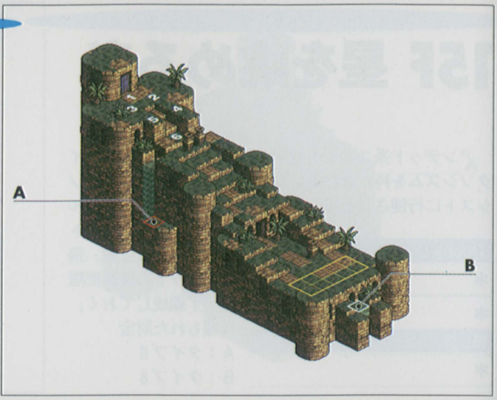
Trophy
＊
＊

隠し扉
1カ所



No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルナイト	34	大地	N	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	知性の指輪	フェンリル	＊	＊	58
2	テンプルナイト	33	大地	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	78
3	テンプルナイト	33	大地	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープリング	＊	＊	＊	37
4	ルシファークロウ	33	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	28
5	ルシファークロウ	33	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	32

17F 白の回廊



階段状の斜面を降りてくる敵ユニットを、召喚魔法で迎撃しているだけでクリアできる。初期配置位置で迎撃していれば、敵回復ユニットは接近してこない。傷ついた敵ユニットのＨＰが回復されることはほとんどないので、決着はすぐにつくだろう。

☆埋もれた財宝
Ａ：タイプ16
Ｂ：タイプ８

Trophy

＊

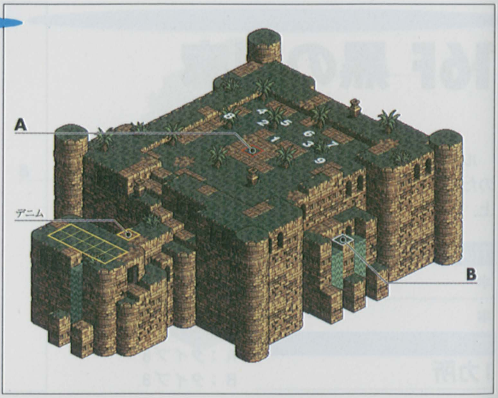
＊

隠し扉

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	34	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	79
2	テンプルナイト	34	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	21
3	テンプルナイト	34	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	知性の指輪	ファイアストーム	スタンスローター	ワードオブペイン	46
4	テンプルナイト	33	大地	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	78
5	テンプルナイト	33	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	56
6	テンプルナイト	33	水	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	52

18F 天と地の狭間



このマップのクリア条件は、敵リーダーのアンドラスを倒すこと。アンドラスは敵チームの中でＷＴが一番早く、しかも最前線に出てくる。最初のターンで召喚魔法を使う味方ユニットにＭＰを補充し、次のターンでアンドラスに集中攻撃をかける。

☆埋もれた財宝
Ａ：タイプ８
Ｂ：タイプ16

Trophy

トゥルエノ（1）

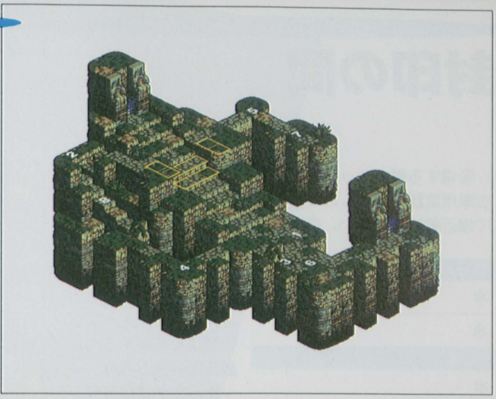
至福の聖石（8、9）

隠し扉

＊

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルコマンド	34	風	N	トゥルエノ	マドゥ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	55
2	テンプルナイト	34	炎	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	68
3	テンプルナイト	34	大地	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	54
4	テンプルナイト	34	水	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	アイスブラスト	＊	＊	72
5	テンプルナイト	34	風	N	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーメイス	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	48
6	テンプルナイト	34	炎	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーメイス	知性の指輪	ポイズンクラウド	スタンスローター	＊	32
7	テンプルナイト	34	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	アシッドクラウド	＊	＊	51
8	ティアマット	34	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	28
9	ティアマット	34	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	26

地下墓地入口



敵チームはすべてアンデッド系ユニットである。イクソシズム、あるいはスターティアラ(死者の宮殿B25)を使わないと完全には倒せない。ペトロクラウドで石化した敵ユニットには、イクソシズムの成功率が100パーセントになることも覚えておく。いかようにしても、魔法の使い方がカギになる。

☆埋もれた財宝…なし

Trophy

*

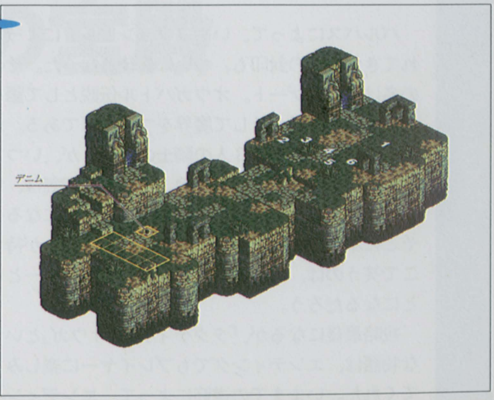
*

隠し扉

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ゾンビ(ナイト)	34	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	14
2	ゾンビ(バーサーカー)	34	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
3	ゾンビ(ウィザード)	34	水	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	31
4	ゾンビ(アマゾネス)	34	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
5	ゾンビ(アーチャー)	34	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
6	デスヒドラ	34	水	C	*	*	*	*	*	*	*	26
7	デスジャイアント	34	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	16
8	デスジャイアント	34	風	C	*	*	*	*	*	*	*	20

旧時代の遺跡



障害物や高低差がほとんどなく、敵味方が向き合うように初期配置される。敵ユニットは密集して接近してくるので、召喚魔法よりも攻撃魔法のほうが効果的にダメージを与えられる。攻撃魔法を持つ敵ユニットを優先して倒す。サンシオンを装備した敵ユニットに直接攻撃を仕掛けてはいけない。

☆埋もれた財宝…なし

Trophy

サンシオン(2)

*

隠し扉

*

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	テンプルナイト	34	風	N	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	54
2	テンプルナイト	34	炎	L	サンシオン	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	72
3	テンプルナイト	34	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	48
4	テンプルナイト	34	炎	L	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	知性の指輪	ファイアストーム	*	*	69
5	テンプルナイト	34	風	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	81
6	テンプルナイト	34	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	56

封印の間

登場する敵ユニットは２体のみ。どちらも強力な直接攻撃用武器を装備しおり、ペトロクラウドも効かないので接近戦は避けたい。幸いなことにろくな攻撃魔法を所持しておらず、スペシャル技も近距離用。とくれば、初期配置場所後方の高台に上って召喚魔法を多用するのが最良の戦法だろう。ノックバックには注意。

Trophy

＊

＊

隠し扉

＊

No	クラス	LV	EL	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	テンプルコマンド	35	大地	C	ブリュンヒルド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	知性の指輪	＊	＊	＊	32
2	テンプルコマンド	35	水	C	ニフリートソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	知性の指輪	マーシーレイン	＊	＊	37

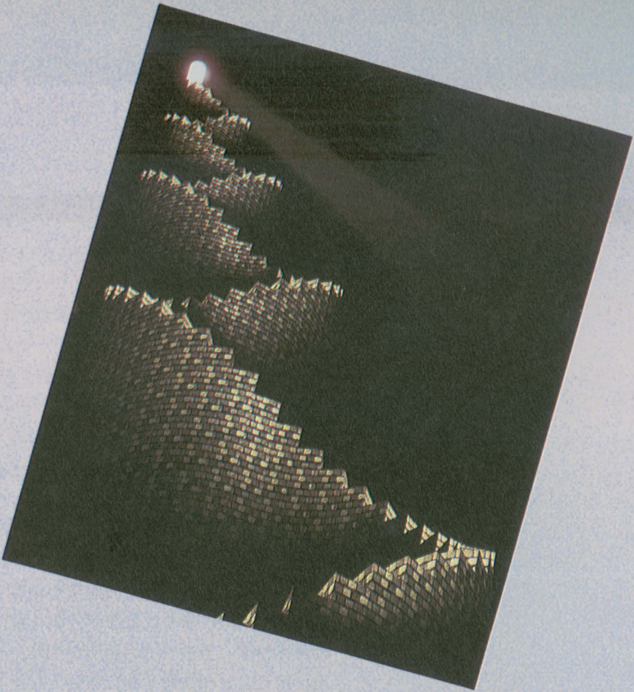
カオスゲート
英雄と覇王の道の行き着く先は

バルバスによって、いやブリュンヒルドによって暴かれてきた数々の封印も、ついに最後となった。その封印の名はカオスゲート。オウガバトル伝説として語られてきた大地と天界、そして魔界をつなぐ扉である。かつて天空から舞い降りた３人の騎士のひとりが、いつでも神の助力を得られるようにと地上に残した聖剣は、地上人によって地上人の望まないものを招くことになる……。そこに本当のラストスタンド（最後の戦い）が待つ。そこで笑うのは、十分な兵力を備えたプレイヤーということになるだろう。

攻略最後になるが、『タクティクス オウガ』という壮大な物語は、エンディングでもプレイヤーに楽しみを残してくれた。いままでの道筋によって、エンディングが異なるのだ。救世主を助けた英雄だったのか、理想の平和を求めた覇王だったのか。誰が仲間になり、生き残っているか……、今までの選択と戦い方によってマルチなるエンディングを体験できるというわけだ。ただ、この、最後の戦いで戦死者が出た場合、エンディングに若干の違いが起こる場合もある。即ち「固有ユニットを戦死させることがないよう、細心の注意で臨みたい」、ということだ。

★バルバス（テンプルコマンド・レベル35）
HP:428　MP:282　WT:367
直接攻撃力:431　投射攻撃力:381　魔法攻撃力:324
物理防御力:513　魔法防御力:482
STR:278　VIT:236　INT:203　MEN:232
AGI:249　DEX:205　LUK:54　MOVE:6

★マルティム（テンプルコマンド・レベル35）
HP:423　MP:252　WT:357
直接攻撃力:414　投射攻撃力:379　魔法攻撃力:378
物理攻撃力:480　魔法防御力:476
STR:263　VIT:209　INT:242　MEN:257
AGI:247　DEX:232　LUK:65　MOVE:6
所持魔法:マーシーレイン



CHAPTER, "CASTLE OF THE DEAD"

死者の宮殿

死者の宮殿

の歩き方

死者の宮殿の掟

●WRで宮殿の扉が開かれる

ヴァレリア本島の北西に位置するエクシター島。ここには死者の宮殿と呼ばれるダンジョンが隠されていた。この宮殿をオマケとナメてもらっては困る！　なぜならここでは古代高等竜人らが残したといわれる竜言語魔法、他では手に入らない数々の財宝が発見できるのだから。

死者の宮殿に行くにはまず、第4章でのフィダック城のイベント（カチュアの居所を知り、バーニシア城へ救出に行くことを決意する）を終えなくてはならない。そのイベントが終了すると、ウォーレン・レポートに「エクシター島で謎の大爆発」という情報が突如として現れ、死者の宮殿へのルートが表示されるわけだ。

●失敗は許されない!?　宮殿内での過酷な戦闘

宮殿内の最深部へ行き着くまでには、かなりのボリュームがある。一応、各フロアをクリアするごとに、自由に宮殿を出ることができるようになってはいる。しかし悲しいことに、一度外へ出ると、再び宮殿を訪れた際には1階からやり直しになってしまうのだ。

また階ごとにセーブができない（中断は可能）ため、周知のとおり、HPの残存量は次のフロアへ持ち越しとなるわけだ。各フロアでの戦闘をクリアする前に、HPを十分に回復させるのを忘れずに。そして宮殿を訪れる前には必ず、MP補充アイテムをたっぷりと用意しておくべきだ。念のためデニムには祝福の聖石、もしくは至福の聖石を常時、所持させておくといいだろう。

●レベルが上がらない…

本来ならば、このボリュームあるマップをクリアした場合、かなりレベルは上昇することであろう。しかし宮殿内では、経験値をまったくもらえない。よってレベルアップがないのだ。戦闘を有利に運ぶためにも、アタックチームのレベルをある程度、統一しておきたい。

宮殿最深部クリアの後は…

すべてを終えたと思った者は、ウォーレン・レポートをもう一度開いてみよう。そこにはまた新たな事実が記されている。ちなみに宮殿内をすべてクリアした後も、再び宮殿に入ることが可能である。死者の宮殿最深部には、まだ秘密があると言うのか……。

必殺技の習得

死者の宮殿では、ロデリック王から10種類の必殺技を授かることができる。これらはすべて強大な破壊力を持つ技であるため、今後の戦闘で必ずプラスとなる。

習得のシステムだが、これは基本的にランダム構成となっている。つまり宮殿内をクリアしたとしても、必殺技の全種類をマスターできるとは限らない。この場合、再度、宮殿を訪れてみるといいだろう。

また、技はひとりにつき1種類しか習得できない仕組みになっており、習得後、その技を他の者へチェンジすることはできない。さらに、特定の武器を装備しないと行使できないという条件もある。

次に効果的な技の使用方法だが、数種類の技にパラメータ数値に比例して攻撃力が上がるものがある。たとえば「神鳴明王剣」。これはパラメータDEXが高いユニットが習得すると、より効果的となる。これらの技は習得後、DEXのパラメータアップカード入手により、DEXの数値分の武器攻撃力を有するようになるのである。

なお、技の習得システムと特徴などは、下の表にまとめてあるので参考にしていただきたい。これらを念頭に置き、適任の習得者を選択していく。それが必殺技を活かす重要なカギを握っているからだ。

必殺技習得システム表

フロア	出現確率	習得できる必殺技		装備する武器	関連パラメータ
B1～B24	10%	鬼哭血散斬	大量のHPを失うかわりに大ダメージを与える	斧・槍・爪・ハンマーのいずれか	*
	10%	覇王獄炎波	パラメータMENの数値分のダメージを与える	斧・槍・爪・ハンマーのいずれか	MEN
B6	100%	神鳴明王剣	パラメータDEXの数値分のダメージを与える	剣	DEX
B25～B49	10%	天聖雷妙波	パラメータMENの数値分のダメージを与える	斧・槍・爪・ハンマーのいずれか	MEN
	10%	怒号魔破拳	パラメータSTRの数値分のダメージを与える	投射攻撃用武器	STR
B50～B74	10%	竜牙烈風剣	装備した武器の強さをダメージとして与える	剣	*
	10%	月花地霊斬	標的にしたユニットを確実に石化する	斧・槍・爪・ハンマーのいずれか	*
B75～B99	10%	風烈天破斬	標的にしたユニットを確実にノックバックする	斧・槍・爪・ハンマーのいずれか	*
	10%	波動次元斬	標的にしたユニットの生命力を異次元の彼方へと葬る	斧・槍・爪・ハンマーのいずれか	*
	10%	双魔邪王剣	苦痛を力とし、自分のダメージと同等のダメージを与える	剣	*

敵出現システムの具体例

初めて死者の宮殿を訪れて、B5にてユニット８に遭遇したとする（B1～4は下の表の条件が優先されるため、ユニット８が出現することはない)。ユニット８をここで全滅させると、トロフィーを敵ユニットに奪われない限り、必ず「プレーテルブーツ」を入手できる。このアイテムが部隊内にあれば、この先奥へ進もうと、宮殿から出て再度訪れようと、ユニット８の敵が出現することはない。続いてのマップでユニット18が出現し、全滅させてアニヒレーションを入手した後は、同ユニットも決して出現しない。

敵ユニット出現システム

宮殿内で遭遇する敵ユニットは、ある一定の条件を満たしている場合を除き、すべてランダム構成となっている。これら敵出現システムを以下の表にまとめてみた。

まず下の敵出現システム・イベント編を見ていただきたい。これは一定の条件によって出現が決定されるものを記したものである。この出現条件を満たしていれば必ず、指定された敵ユニットとイベントが発生するというわけだ。

この表中で注意してほしいのは、B4の敵出現条件についてだ。これはゲーム中にそれぞれ進んできたルートによって、チームのユニットが違っている。死者の宮殿に入る際、デニムのアラインメントを確認しておくように。

次に右ページの敵出現システム・フロア別編について解説する。敵ユニットの出現パターンは、B1～24、B25～49、B50～74、B75～99の４階層に分かれている。右表はそれらの階層別に、各フロアでランダムで出現する敵ユニットの番号と入手できる特殊アイテム、魔法を記したものだ。表中にある確率というのは、出現しうるユニット中、特定のユニットが出現するパーセンテージを示したもの。たとえば敵ユニット８に当たる確率は、B1～24のいずれかのマップに入ったとき、10回中１回ということを示している。なおかつ、一度ユニットを倒し、その際入手したアイテム、魔法が部隊内にあれば、同ユニットは二度と出現することはない。

さて、これらの確率に当てはまらない場合は通常、それぞれ右ページ各表の下に記してあるユニットがランダムで出現することになっている。各敵ユニットチームの解説を後述したので、参考にしてほしい。また具体的な出現ユニットを知るには、252ページ以降を参照に。

出現敵ユニット・イベント編

フロア	敵ユニットNO	出現条件
B1	1	初めて訪れた場合にのみ必ず出現
B2	2	初めて訪れた場合にのみ必ず出現
B3	3	初めて訪れた場合にのみ必ず出現
B4	4	Chapter3で「駆り立てるのは野心と欲望、横たわるのは犬と豚」、または「欺き欺かれて」をクリアした場合にのみ出現
	5	Chapter3で「すくいきれないもの」をクリアした場合にのみ出現
B25	6	初めて訪れた場合にのみ必ず出現
B50	7	初めて訪れた場合にのみ必ず出現

出現敵ユニット・フロア別編

敵ユニットNO	出現確率	入手できるアイテム・魔法
8	10%	ブレーテルブーツ(靴)
9	10%	ゾンビブーツ(靴)
10	5%	ヘビーアックス(斧)
11	5%	パウアハンマー(ハンマー)
12	5%	コルヌリコルヌ(槍)
13	15%	ガラスのカボチャ(アイテム)※
14	5%	オウガアーマー(鎧)
15	5%	ボレアス(斧)
16	5%	スカルマスク(兜)
17	5%	にぎりがくさい剣(剣)
18	10%	アニヒレーション(竜言語魔法)
19	10%	マーティライズ(竜言語魔法)

[フロアＢ１～24] 通常はユニット20～23の敵が出現する。
Ｐ252～256参照。※ガラスのカボチャは10個まで入手可能。

敵ユニットNO	出現確率	入手できるアイテム・魔法
24	10%	ゲルゲの吹矢(吹矢)
25	10%	クレシェンテ(弓)
26	5%	ノトス(剣)
27	5%	イグニス(槍)
28	10%	聖者の盾(盾)
29	10%	ブラッドウィップ(ムチ)
30	10%	ルーンアックス(斧)
31	5%	オウガヘルム(兜)
32	5%	死霊の指輪(指輪)
33	5%	ヌメヌメする兜(兜)
34	10%	テンペスト(竜言語魔法)
35	10%	ドミニオン(竜言語魔法)

[フロアＢ25～49] 通常はユニット36～40の敵が出現する。
Ｐ260～264参照。

敵ユニットNO	出現確率	入手できるアイテム・魔法
41	10%	放魔の首飾り(首飾り)
42	5%	バルムンク(剣)
43	5%	マリーツァの杖(杖)
44	5%	エウロス(ハンマー)
45	5%	サタンブローバー(斧)
46	10%	ホーリーランス(槍)
47	5%	混沌の弓(弓)
48	5%	オウガシールド(盾)
49	5%	むずがゆい小手(小手)
50	5%	ダグザハンマー(ハンマー)
51	10%	ホワイトミュート(竜言語魔法)
52	10%	リーンカーネイト(竜言語魔法)

[フロアＢ50～74] 通常はユニット53～57の敵が出現する。
Ｐ268～272参照。

敵ユニットNO	出現確率	入手できるアイテム・魔法
58	10%	リプルズスタッフ(杖)
59	10%	イービルスピア(槍)
60	5%	ジィルガの魔弓(弓)
61	5%	ゼピュロス(槍)
62	5%	オラシオン(剣)
63	5%	汗くさい甲冑(鎧)
64	5%	天使のよろい(鎧)
65	5%	死神の甲冑(鎧)
66	5%	オウガブレード(剣)
67	10%	メテオストライク(竜言語魔法)
68	10%	スナップドラゴン(竜言語魔法)※

[フロアＢ75～99] 通常はユニット69～73の敵が出現する。
Ｐ275～280参照。※スナップドラゴンは３個まで入手可能。

B1
ユニット1

敵軍所属

バクラム・ヴァレリア国

人種

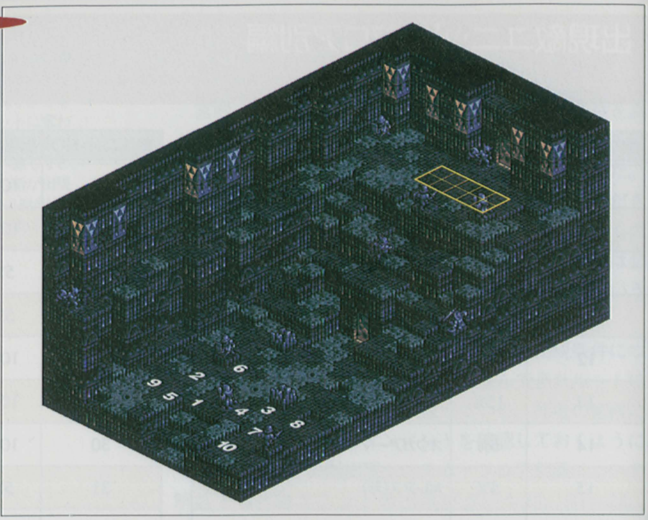
バクラム人

ランダム数

＊

Trophy

黒の魔道衣(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ヴェネフィック	29	大地	C	バルダーメイス	バルダーシールド	黒の魔道衣	ワープリング	アシッドクラウド	ポイズンクラウド	＊	38
2	ウィザード	28	風	N	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	48
3	ウィザード	28	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	アシッドクラウド	ワードオブペイン	＊	30
4	ウォーロック	28	大地	N	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	＊	55
5	エクソシスト	28	水	L	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	ライトニングボウ	イクソシズム	ヒーリング	73
6	セイレーン	28	水	N	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	アイスブラスト	ワードオブペイン	＊	56
7	セイレーン	28	炎	N	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	ファイアストーム	ワードオブペイン	＊	58
8	ウィッチ	28	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	スタンスローター	チャーム	＊	28
9	クレリック	28	水	L	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	69
10	プリースト	28	風	L	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	ワープリング	クリアランス	ヒーリングオール	＊	81

[敵リーダーを倒せ] ファルファデ

初期配置地点がかなりの高台であるため、投射攻撃で労せずして敵チームへ攻撃することができる。多少、攻撃範囲から外れていたとしても、敵は防御能力が低いため容易に命中するはずだ。東側の階段は進行困難のため、軽歩のユニットらは階段の西側から進撃を開始するといい。ワープ、もしくは飛行できるユニットは、いち早く中央扉の上周辺に配置したい。

ファルファデは最初のターンで必ず前方へ進み、魔法攻撃を行う。前に出てきた彼女に高台から投射攻撃を浴びせかければ、すぐに倒すことができるだろう。

だが、彼女を倒すのは最後にしたい。なぜなら、このマップに登場する彼女以外の敵ユニットのトレジャーには、ワープリングが入っている場合があるからだ。ワープリングが入っているかいないかはランダムではあるが、2個は確保しておきたい。ここでワープリングをいくつ入手できるかは、後々の攻略に大きな影響を及ぼす。

★ファルファデ(ヴェネフィック・レベル29)
HP:251　MP:183　WT:432
直接攻撃力:241　投射攻撃力:234　魔法攻撃力:365
物理防御力:223　魔法防御力:268
STR:148　VIT:138　INT:227　MEN:234
AGI:166　DEX:171　LUK:45　MOVE:5
所持魔法:アシッドクラウド、ポイズンクラウド

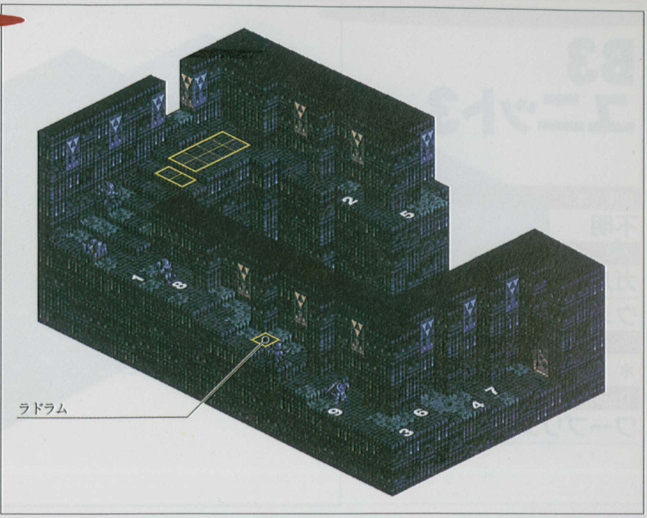
B2
ユニット2

敵軍所属
不明

人種
ガルガスタン人
ウォルスタ人
バクラム人　他不明

ランダム敵
＊

Trophy
＊



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	スケルトン	28	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	25
2	スケルトン	28	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	16
3	スケルトン	28	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	34
4	スケルトン	28	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	29
5	ゴースト	28	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	ナイトメア	＊	25
6	ゴースト	28	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	サンダーフレア	ナイトメア	＊	20
7	ゴースト	28	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	ナイトメア	＊	16
8	ティアマット	28	水	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	18
9	ティアマット	28	風	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	25

［敵を殲滅せよ］

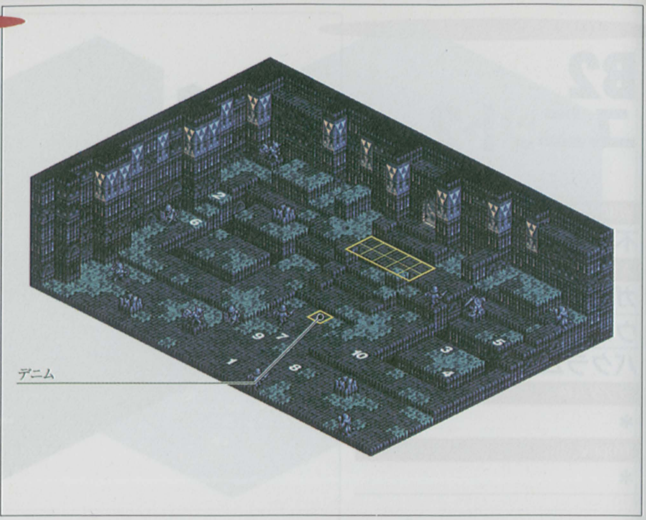
ラドラムを救出することが先決なのだが、かなり困難な様相を呈す。というのも彼の防御力が低いため、一撃を受けたときのダメージが大きいからだ。また最初のターンで一度はこちらへ近づいてきたとしても、すぐに敵ユニットに戦闘をしかけに行ってしまう無謀な性格が、さらに救出を困難なものにしている。そこで、いっそのこと敵ユニットと共に彼にもペトロクラウドをかけて動きを封じ、すぐにＨＰ回復魔法をかけるといい。石化されることによって防御力も多少上がるわけだから。そのためにもハボリムと回復ユニットは、最初のターンでＭＰ補充アイテムを使用して西側へ移動したい。

東側のアンデッド２体には、イクソシズムを行使できるユニットを１体派遣する。イクソシズムを使用すれば復活されることもない。あるいは、盾を装備したユニットでアンデッドを直接攻撃し、ノックバックで穴に落としてしまってもいいだろう。穴に落とされたユニットは、いかなることがあっても復活しない。

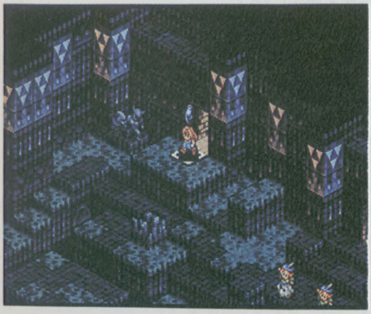
◎ラドラム（ウォーロック・レベル28）
HP:236　MP:206　WT:450
直接攻撃力:241投射攻撃力:216魔法攻撃力:349
物理防御力:174魔法防御力:223
STR:141　VIT:98　INT:220　MEN:238
AGI:150　DEX:150　LUK:54　MOVE:5
所持魔法：アニヒレーション

B3
ユニット3

敵軍所属
不明
人種
ガルガスタン人
ウォルスタ人　他不明
ランダム敵
＊
Trophy
ワープリング(1)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ゴーゴン	29	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ワープリング	＊	＊	＊	35
2	スケルトン	28	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	27
3	スケルトン	28	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	29
4	ゴースト	28	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	デッドショット	ナイトメア	＊	18
5	ゴースト	28	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	ナイトメア	＊	30
6	ゴースト	28	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	サンダーフレア	ワードオブペイン	＊	27
7	ゴブリン	28	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	18
8	ゴブリン	28	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	26
9	ゴブリン	28	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	27
10	ゴブリン	28	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	33



隠し扉はここにある。飛行、もしくはワープが可能なユニットを、写真のパネルに移動させれば、さらなる階層へと進むことができる。ちなみに、再度訪れた場合も、またここに移動しなければならない。

[敵リーダーを倒せ] ザドバ

マップの東西から、厄介なアンデッドらが序盤から積極的に攻撃してくる。あらかじめイクソシズムを使えるユニットをアタックチーム編成時に左右に配置しておこう。

ザドバは邪眼を使ってくるので、これを防ぐ盾を味方ユニットに装備させておきたい。クリアランスをクレリックに持たせておくのもいい。ザドバを早々に倒したいところだが、単に戦闘を終えると、強制的に宮殿の外へ出されてしまう。実はこの階には隠し扉が存在し、戦闘終了までに隠し扉の前に立たなければ、以下の階層には行けないようになっているからだ。

★ザドバ（ゴーゴン・レベル29）
HP:302　MP:0　WT:391
直接攻撃力:302　投射攻撃力:323　魔法攻撃力:294
物理防御力:261　魔法防御力:260
STR:192　VIT:165　INT:191　MEN:190
AGI:217　DEX:219LUK:50　MOVE:5

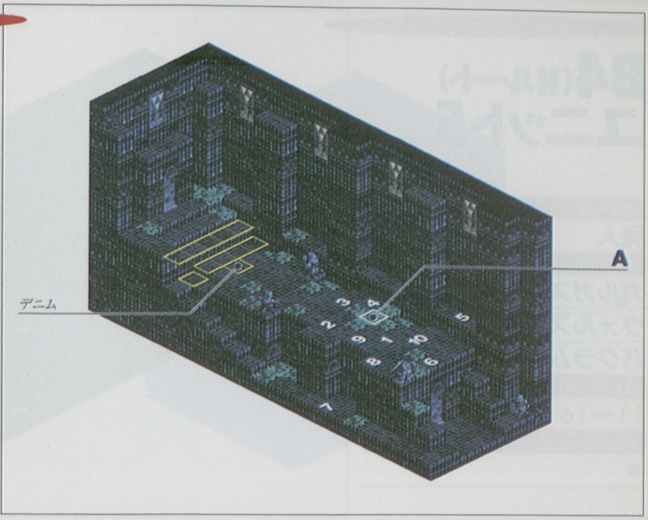
B4(L・Cルート) ユニット4

敵軍所属
屍人

人種
ガルガスタン人
ウォルスタ人
バクラム人

ランダム数
11〜16

Trophy
アースジャベリン(2)
ベンティスカ(3)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ネクロマンサー	30	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	マジックペースト	死者の指輪	アシッドクラウド	ワードオブペイン	ダークロア	45
2	デスナイト	29	水	C	アースジャベリン	バトルブーツ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	25
3	デスナイト	29	風	C	ベンティスカ	バトルブーツ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	37
4	スケルトン	29	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	24
5	ゴースト	29	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	クラッグプレス	ナイトメア	*	32
6	ゴースト	29	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	ナイトメア	*	16
7	ゴースト	29	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	ナイトメア	*	18
8	ゾンビ(ウィザード)	29	炎	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	スタンスローター	*	16
9	ゾンビ(アマゾネス)	29	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	30
10	ゾンビ(アーチャー)	29	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	17
11	スケルトン	29	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	16
12	ゾンビ(ソルジャー)	29	炎	C	バルダークラブ	バトルブーツ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	28
13	ゾンビ(アマゾネス)	29	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	33
14	ゾンビ(アーチャー)	29	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	22
15	ゴースト	29	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	アシッドクラウド	ナイトメア	*	26
16	ゾンビ(ウィザード)	29	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ポイズンクラウド	スタンスローター	*	27

[敵リーダーを倒せ] 屍術師ニバス
ニバスである。敵チームは、アンデッド中心の編成のため、ここでもやはりイクソシズムが必要となってくる。ニバスは最初のターンでＭＰ補充を行って後方へ移動することがある。そのため他の敵ユニットとの距離が開く。ちなみに、デスナイトにはペトロクラウドとイクソシズムが無効。投射攻撃で倒し、トロフィーは確実に入手するようにしたい。

ニバスはサモンダークネスという、アンデッドを召喚するスペシャル技を使う。召喚された敵ユニットにはすぐにＡＴが回ってくる。あまりたくさんのアンデッドを召喚されないうちにニバスを倒したい。

★ニバス(ネクロマンサー・レベル30)
HP:260 MP:213 WT:403
直接攻撃力:245 投射攻撃力:238 魔法攻撃力:396
物理防御力:153 魔法防御力:188
STR:151 VIT:148 INT:250 MEN:240
AGI:174 DEX:174 LUK:50 MOVE:5
所持魔法：アシッドクラウド、ワードオブペイン
☆埋もれた財宝……A:タイプ7

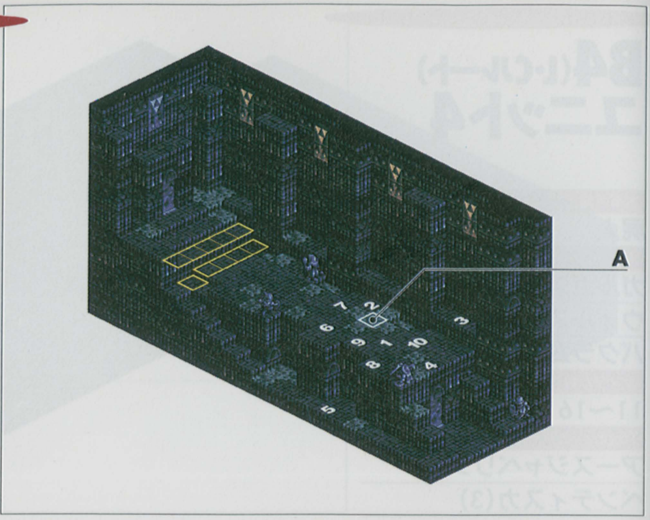
B4（Nルート）ユニット5

敵軍所属
屍人

人種
ガルガスタン人
ウォルスタ人
バクラム人

ランダム数
11〜16

Trophy
＊



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	リッチ	30	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	アシッドクラウド	ワードオブペイン	ダークロア	35
2	スケルトン	29	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	24
3	ゴースト	29	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	クラッグプレス	ナイトメア	＊	32
4	ゴースト	29	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	ナイトメア	＊	16
5	ゴースト	29	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	ナイトメア	＊	18
6	ゾンビ(ナイト)	29	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	25
7	ゾンビ(バーサーカー)	29	大地	C	神秘のハンマー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	29
8	ゾンビ(ウィザード)	29	炎	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	スタンスローター	＊	16
9	ゾンビ(アマゾネス)	29	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	30
10	ゾンビ(アーチャー)	29	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	17
11	スケルトン	29	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	16
12	ゾンビ(ソルジャー)	29	炎	C	バルダークラブ	バトルブーツ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	28
13	ゾンビ(アマゾネス)	29	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	33
14	ゾンビ(アーチャー)	29	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	＊	＊	＊	22
15	ゴースト	29	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	アシッドクラウド	ナイトメア	＊	26
16	ゾンビ(ウィザード)	29	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	＊	ポイズンクラウド	スタンスローター	＊	27

［敵リーダーを倒せ］屍術師ニバス

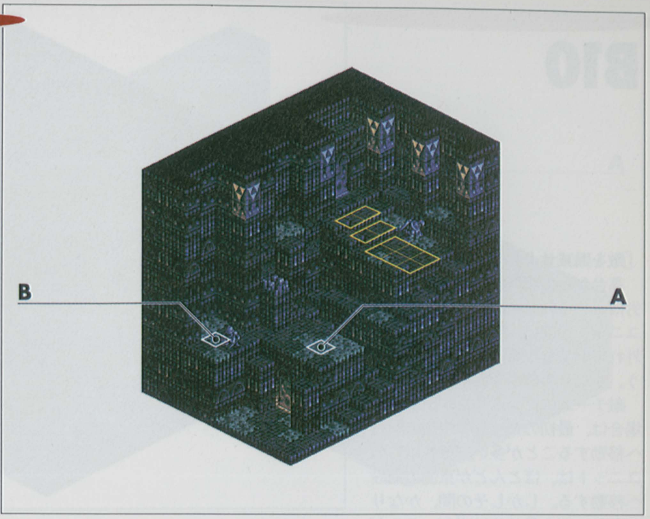
第３章以来、またもやニバスが登場する。やはりここにいた、というところか。オリアスをアタックチームに参加させておくと、ニバスとの会話イベントが発生する。

正直なところ、投射攻撃に優れたユニットが２体もいれば、２回の投射攻撃でニバスを倒すことができる。取るべきトロフィーもなく、敵ユニットはカードも出さないアンデッド系ユニット。ということで、ここは余計なダメージを受けないうちに、ニバスを倒してしまいたい。

戦闘終了後、ニバスは再会を勝手に約束してまともや去っていく。一体、いつまでデニムにまとわりついてくるのだろうか……。

★ニバス（リッチ・レベル30）
HP:239　MP:224　WT:399
物理攻撃力:218　投射攻撃力:211　魔法攻撃力:393
物理防御力:281　魔法防御力:373
STR:129　VIT:107　INT:250　MEN:240
AGI:163　DEX:163　LUK:55　MOVE:5
所持魔法:アシッドクラウド、ワードオブペイン
☆埋もれた財宝……A:タイプ７

B5



[敵を殲滅せよ]

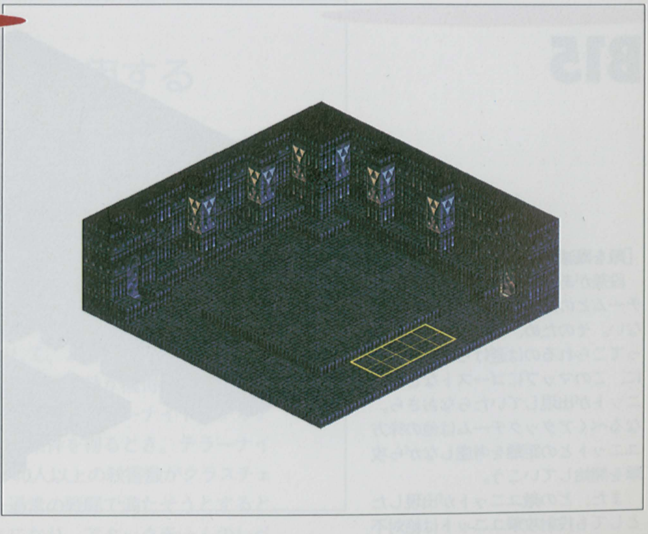
いよいよこの階からは、敵ユニットチームがランダムで出現することになる（死者の宮殿への来訪が2度目以降の場合は、B1からランダム）。しかしどのような敵チームが出現しても、こちらのアタックチームにとっては高台から攻撃できるため、かなり有利に戦闘を展開することができるだろう。

飛行ユニット、もしくはワープリングなどを装備しているユニットには投射攻撃用武器を持たせ、敵の初期配置近くの扉の上から攻撃しよう。

敵は東側の階段から固まって近づいてくる。いっそのこと、この時点でペトロクラウドを使って石化させれば随分と楽に戦えるはず。

☆埋もれた財宝……A:タイプ15、B:タイプ7

汎用マップ

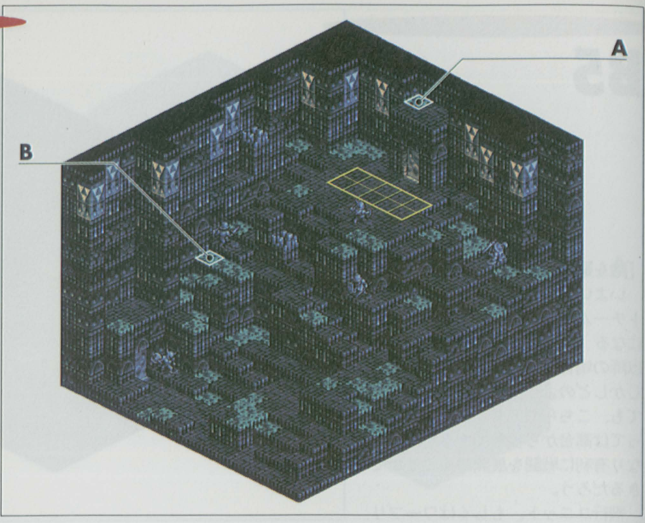


実は死者の宮殿内は、大半がこの汎用マップで構成されている。

道場のようなこのフロア、これが数十階もあるのだから、下層に行くほど飽きてくるかもしれない。また地形に高低差がないものだから、出現した敵によっては、かなり厳しい戦闘を強いられるだろう。その代表がガーディアン。オーブ、トルネードと、連続で攻撃してくる。いつこの敵が出現してもいいように、こちらもオーブを持たせたドラゴンを毎階出撃させたい。

基本的には向かい合って戦闘が繰り広げられるため、回復ユニットは常に後方に下げておく。ハボリムにペトロクラウドを装備させ、普段からWTを速くしておく。そして敵が待機しているうちにペトロクラウドで先手をとることが攻略への近道であり基本戦略。残念ながら、埋もれた財宝はここでは見つからない。

B10



[敵を殲滅せよ]

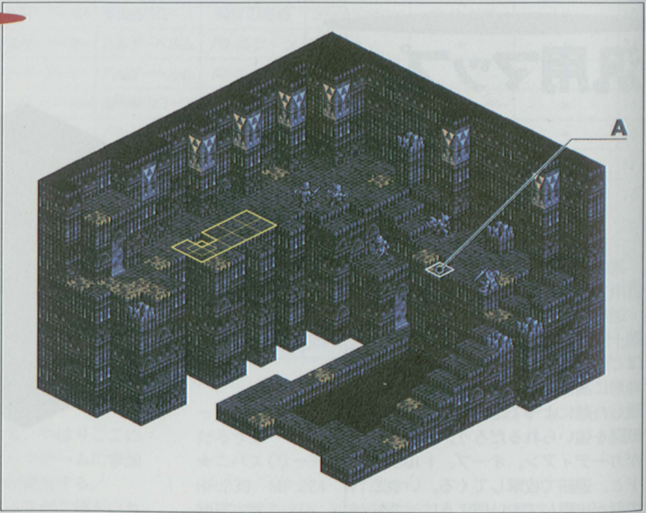
高台からの攻撃のため、さほど苦労はさせられない。数体の投射攻撃ユニットを使い、射程範囲から多少外れていても攻撃を繰り返してみよう。かなりの確率で命中する。

敵チームにグレムリンが出現した場合は、最初のターンで中央の階段へ移動することが多い。それ以外のユニットは、ほとんどが東側の階段へ移動する。しかしその間、かなりのもたつきを見せるはずだ。ここがペトロクラウドのチャンス。ハボリムを移動させ、一気に石化させてしまおう。

高台にある埋もれた財宝(A)。これを入手するために、ユニットの1体にワープシューズ、またはワープリングを装備させておくことを忘れずに。

☆埋もれた財宝……A:タイプ7、B:タイプ7

B15



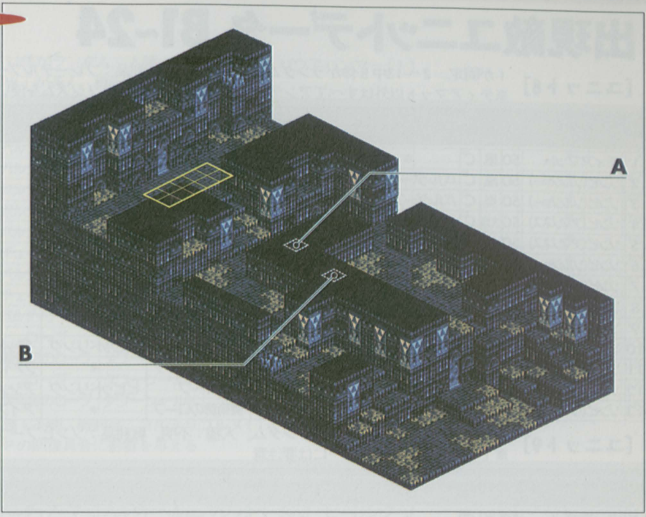
[敵を殲滅せよ]

段差があるとはいえ、敵ユニットチームとの距離はそれほど開いていない。そのため、早いターンで近寄ってこられるのは避けられない。特に、このマップにゴーストなどのユニットが出現していたらなおさら。なるべくアタックチームは他の味方ユニットとの距離を考慮しながら攻撃を開始していこう。

また、どの敵ユニットが出現したとしても投射攻撃ユニットは絶対不可欠。戦闘の難度は投射攻撃ユニットの力量に左右されると言ってもいいくらい。さらにペトロクラウドを使用すればかなり楽になるだろう。石化してしまったら、そのままノックバックで真ん中の大きな穴に落とすことで戦闘を早く終了できる。しかしその場合は事前に敵の情報をチェックし、トロフィーを落とす敵は穴に落とさないようにする。

☆埋もれた財宝……A：タイプ7

B20



［敵を殲滅せよ］
敵との距離がかなりある。地道に攻撃していくのもいいが、今回のように敵と接触するまでに多くのＡＴを必要とするマップでは、竜言語魔法を使うと随分と楽な展開となるだろう。現時点で竜言語魔法を駆使できるのは、ひとつを除いて、ラドラムとカチュアだけであろうか。
そこで、ラドラムとカチュアにはＭＰ補充アイテムをたて続けに与えて、竜言語魔法を終始使う。補助魔法クイックムーブをかけておけば、かなり多くの回数、竜言語魔法を使うことが可能になる。ほかのユニットの手を汚さずに勝利をつかむといったところか。
手持ちのオーブを使ってしまうには、少々もったいないマップ。ここは竜言語魔法だけで勝負をつけたい。
☆埋もれた財宝……A:タイプ15、B:タイプ7

死者の宮殿をとことん有効に利用する

死者の宮殿をどのように捉えているか。一度シナリオをクリアしたプレイヤーへのおまけ。特殊なスペシャル技を会得する道場。他では手に入らない貴重な魔法やアイテムを集めるためのショップ。ここにしか生息しない珍しいユニットを捕獲する動物園。さまざまな捉え方が、人それぞれにあるだろう。中には、「こんなに敵ユニットを倒してるのに、レベルアップできんとはけしからん所だ」と、経験値が獲得できないことに対して、お怒りの方もいるのでは。
だが、敵ユニットを倒しても経験値が獲得できないことが、役に立つこともある。それは、テラーナイトやティアマットにクラスチェンジする条件を得るとき。テラーナイトは30人、ティアマットは40人以上の殺害数がクラスチェンジに必要な条件。これを通常の戦闘で満たそうとすると、かなりの経験値を得ることになり、アタックチームのレベルを均等化させておきたい場合は、とても迷惑な話となる。また、敵ユニットを倒して味方ユニットの忠誠度を上げたいときも、同様の理由でここが役に立つだろう。

出現敵ユニットデータ B1~24

[ユニット8] 1が固定。2～13中5体がランダム。人種：不明。戦利品：プレーテルブーツ(1)
※ティアマット以外はすべてアンデッド。石化してからイクソシズムを使いたい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	24
2	ゾンビ(ソルジャー)	50	風	C	バルダーソード	バルダーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	22
3	ゾンビ(ソルジャー)	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
4	ゾンビ(アマゾネス)	50	大地	C	バルダーソード	バルダーアーマー	タワーシールド	*	*	*	*	20
5	ゾンビ(アマゾネス)	50	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	21
6	ゾンビ(ソルジャー)	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
7	ゾンビ(ソルジャー)	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
8	ゾンビ(アーチャー)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
9	ゾンビ(アーチャー)	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
10	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	タワーシールド	ローブ	ビビッドリング	デッドショット	*	*	28
11	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーメイス	タワーシールド	魔術師のローブ	*	ファイアストーム	*	*	19
12	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	シプレの杖	バルダーシールド	ローブ	ビビッドリング	アシッドクラウド	*	*	30
13	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	シプレの杖	バルダーシールド	魔術師のローブ	*	アイスブラスト	*	*	22

[ユニット9] 1が固定。2～13中5体がランダム。人種：不明。戦利品：ゾンビブーツ(1)
※10のサンダーフレアーには要注意

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	23
2	ゾンビ(ナイト)	50	風	C	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	*	*	*	*	28
3	ゾンビ(ナイト)	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
4	ゾンビ(バーサーカー)	50	大地	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	21
5	ゾンビ(バーサーカー)	50	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
6	ゾンビ(アマゾネス)	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
7	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	23
8	ゾンビ(アーチャー)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
9	ゾンビ(アーチャー)	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	26
10	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	サンダーフレア	*	*	17
11	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	スタンスローター	*	*	24
12	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	ポイズンクラウド	*	*	22
13	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	アシッドレイン	*	*	25

[ユニット10] 1が固定。2～13中5体がランダム。人種：不明。戦利品：ヘビーアックス(1)
※ワードオブペインなどウィザードの所持魔法がやっかい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	12
2	ゾンビ(ソルジャー)	50	水	C	バルダーソード	チェインメイル	バルダーシールド	*	*	*	*	20
3	ゾンビ(ソルジャー)	50	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
4	ゾンビ(バーサーカー)	50	炎	C	バルダーソード	チェインメイル	バルダーシールド	*	*	*	*	24
5	ゾンビ(バーサーカー)	50	風	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
6	ゾンビ(アマゾネス)	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	23
7	ゾンビ(アマゾネス)	50	大地	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	27
8	ゾンビ(アーチャー)	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	18
9	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	21
10	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	*	ナイトメア	スロウムーブ	*	22
11	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	ビビッドリング	ワードオブペイン	ポイズンクラウド	*	28
12	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	*	ナイトメア	メルトウェポン	*	17
13	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	ビビッドリング	ワードオブペイン	クイックムーブ	*	25

[ユニット11] Ｉは固定。２～１３中11体がランダム。人種：不明。戦利品：パウアハンマー（Ｉ）
※８、９のゴブリンはＷＴが速く、機敏な動きを見せる

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ゴブリン	50	水	C	パウアハンマー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	13
2	スケルトン	50	炎	N	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	*	*	*	*	42
3	スケルトン	50	大地	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	46
4	ゴブリン	50	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
5	ゴブリン	50	風	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	16
6	スケルトン	50	炎	N	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	39
7	スケルトン	50	大地	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	41
8	ゴブリン	50	水	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
9	ゴブリン	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	14
10	ゴースト	50	炎	N	バルダーメイス	ローブ	タワーシールド	知性の指輪	ナイトメア	ファイアストーム	*	45
11	ゴースト	50	大地	N	シブレの杖	魔術師のローブ	タワーシールド	知性の指輪	ワードオブペイン	クラッグプレス	*	38
12	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	ローブ	タワーシールド	知性の指輪	ナイトメア	アシッドレイン	*	17
13	ゴースト	50	風	C	シブレの杖	魔術師のローブ	タワーシールド	知性の指輪	ワードオブペイン	デッドショット	*	16

[ユニット12] Ｉ～４すべて固定。人種：不明。戦利品：コルヌリコルヌ（Ｉ）、キュアリーフ（２）
※コルヌリコルヌはＭＰの回復具合に影響を与える

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レイヴン	50	風	C	コルヌリコルヌ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	マジックペースト	ヒーリング	*	*	31
2	アイアンゴーレム	50	大地	C	言霊の石	*	*	*	*	*	*	27
3	ゴーレム	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	39
4	ゴーレム	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	43

[ユニット13] Ｉは固定。２～１３中４体がランダム。人種：不明。戦利品：ガラスのカボチャ（Ｉ）
※６～９のユニットはクレリックとプリーストを狙って攻撃を仕掛けてくる

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グレムリン	50	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
2	フェアリー	50	風	N	バルダーダガー	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	54
3	フェアリー	50	炎	C	バルダーグラブ	チェインメイル	タワーシールド	*	*	*	*	30
4	グレムリン	50	大地	C	バルダーダガー	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	28
5	グレムリン	50	水	C	バルダーグラブ	チェインメイル	タワーシールド	*	*	*	*	24
6	フェアリー	50	大地	N	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	48
7	フェアリー	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	32
8	グレムリン	50	風	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
9	グレムリン	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	25
10	フェアリー	50	風	N	スレンダースピア	バルダーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	51
11	フェアリー	50	大地	C	バルダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
12	グレムリン	50	炎	C	スレンダースピア	バルダーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	17
13	グレムリン	50	水	C	バルダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	26

[ユニット14] Ｉ～５すべて固定。人種：不明。戦利品：オウガアーマー（Ｉ）
※ＷＴが遅く動きが鈍いので投射攻撃が有効

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レリクスナイト	50	大地	C	バルダーボウ	オウガアーマー	バルダーヘルム	*	チャーム	*	*	23
2	ティアマット	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	31
3	サンダードラゴン	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	48
4	サンダードラゴン	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	28
5	サンダードラゴン	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	53

出現敵ユニットデータ B1~24

[ユニット15] 1～4すべて固定。人種：不明。戦利品：ボレアス（1）
※いきなり風のオーブを使用し、その後トルネード攻撃。じっと我慢の待機戦。ヒーリングプラスが必要

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ガーディアン	50	風	L	風のオーブ	*	*	*	*	*	*	50
2	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
3	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
4	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50

[ユニット16] 1～4すべて固定。人種：不明。戦利品：スカルマスク（1）
※ＷＴのあまりの早さに声を失ってしまうほど。防御力もかなりのもの

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ダークストーカー	50	水	C	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	スカルマスク	アイスブラスト	ナイトメア	*	25
2	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	キュアシード	*	*	*	30
3	ダークストーカー	50	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	キュアシード	*	*	*	30
4	ダークストーカー	50	風	C	バルダーメイス	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	サンダーフレア	チャーム	*	29

[ユニット17] 1は固定。2～13中4体ランダム。人種：不明。戦利品：にぎりがくさい剣（1）
※ワードオブペインには注意

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	24
2	ゾンビ(アマゾネス)	50	風	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	19
3	ゾンビ(バーサーカー)	50	炎	C	バルダークラブ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
4	ゾンビ(ナイト)	50	大地	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	23
5	ゾンビ(ソルジャー)	50	水	C	バルダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
6	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
7	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	18
8	ゾンビ(ナイト)	50	大地	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	22
9	ゾンビ(ソルジャー)	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	25
10	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	*	サンダーフレア	パラダイム	*	28
11	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーメイス	ローブ	レザーハット	知性の指輪	スタンスローター	ワードオブペイン	*	30
12	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バトルブーツ	*	ポイズンクラウド	チャーム	*	16
13	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	ローブ	レザーハット	知性の指輪	アシッドレイン	ナイトメア	*	29

[ユニット18] 1は固定。2～10中5体ランダム。人種：3民族混合。戦利品：アニヒレーション（1）
※比較的弱いユニット編成。フェアリーを優先して倒す

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウォーロック	50	炎	L	バルダーメイス	ローブ	知性の指輪	バルダーシールド	アニヒレーション	チャーム	*	78
2	リザードマン	50	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	48
3	ゴブリン	50	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	30
4	ゴブリン	50	炎	C	火竜の剣	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	27
5	フェアリー	50	炎	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	46
6	グレムリン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	20
7	ホークマン	50	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	71
8	ウィザード	50	炎	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	33
9	ウィッチ	50	炎	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	スタンスローター	クイックムーブ	*	18
10	ウィッチ	50	炎	N	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	スタンスローター	チャーム	*	52

[ユニット19] 1は固定。2～10中4体ランダム。人種：ガルガスタン、ウォルスタン人。戦利品：マーティライズ(1)
※ゴーゴンの邪眼と命中率の高い投射攻撃が脅威

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウォーロック	50	大地	L	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	ポイズンクラウド	チャーム	*	68
2	ゴーゴン	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
3	リザードマン	50	大地	C	青竜の爪	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	18
4	ゴブリン	50	水	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
5	ゴーゴン	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
6	フェアリー	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	キュアペースト	*	*	*	24
7	グレムリン	50	大地	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	71
8	ウィザード	50	水	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	20
9	ウォーロック	50	大地	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	ペトロクラウド	クイックムーブ	*	23
10	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	ナイトメア	チャーム	*	25

[ユニット20] 1～12まで5体がランダム。人種：不明。戦利品：キュアシード(2、6)、マジックシード(10、11)
※ダブルアタックを仕掛けてくるニンジャは投射攻撃で倒す

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バーサーカー	50	水	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
2	ニンジャ	50	大地	N	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	*	*	*	*	48
3	ゴブリン	50	炎	C	バルダーグラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
4	ゴブリン	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	34
5	アマゾネス	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
6	アーチャー	50	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	52
7	ゴブリン	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
8	ゴブリン	50	水	C	ボウガン	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	24
9	ウィザード	50	風	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	*	サンダーフレア	ワードオブペイン	*	27
10	ウォーロック	50	炎	N	シブレの杖	魔術師のローブ	タワーシールド	ビビッドリング	メルトウェポン	スタンスローター	*	46
11	セイレーン	50	大地	N	シブレの杖	魔術師のローブ	タワーシールド	ビビッドリング	アシッドクラウド	クラッグプレス	*	56
12	ウィッチ	50	水	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	*	スロウムーブ	パラダイム	*	23

[ユニット21] 1～2が固定。2～14中3体がランダム。人種：不明。戦利品：リバイブストーン(1、2)
※意外に手強いゴースト。当然ながら魔法を多用してくる

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ゴーゴン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	33
2	ゴーゴン	50	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
3	リザードマン	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	24
4	リザードマン	50	大地	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	26
5	リザードマン	50	水	C	バルダークラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	31
6	リザードマン	50	風	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
7	ゴブリン	50	大地	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	22
8	ゴブリン	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	20
9	ゴブリン	50	風	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
10	ゴブリン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	18
11	ゴースト	50	水	C	シブレの杖	魔術師のローブ	レザーハット	ビビッドリング	アシッドレイン	*	*	23
12	ゴースト	50	風	C	シブレの杖	魔術師のローブ	レザーハット	ビビッドリング	ナイトメア	*	*	25
13	ゴースト	50	炎	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーヘルム	*	ファイアストーム	*	*	21
14	ゴースト	50	大地	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーヘルム	*	ワードオブペイン	*	*	27

出現敵ユニットデータ B1~24

[ユニット22] 1が固定。2～13中5体がランダム。人種：不明
※フィボルグのブルースパイラルは驚異的。射程範囲に入らないように配慮する

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	フィボルグ	50	水	C	リバイブストーン	*	*	*	*	*	*	28
2	ゴーレム	50	風	N	キュアリーフ	*	*	*	*	*	*	51
3	ゴーレム	50	炎	C	キュアリーフ	*	*	*	*	*	*	30
4	サイクロプス	50	大地	N	キュアリーフ	*	*	*	*	*	*	55
5	サイクロプス	50	水	C	キュアリーフ	*	*	*	*	*	*	24
6	グリフォン	50	風	N	マジックリーフ	*	*	*	*	*	*	49
7	グリフォン	50	炎	C	マジックリーフ	*	*	*	*	*	*	29
8	コカトリス	50	大地	N	マジックリーフ	*	*	*	*	*	*	57
9	コカトリス	50	水	C	マジックリーフ	*	*	*	*	*	*	30
10	グリフォン	50	風	C	リバイブストーン	*	*	*	*	*	*	27
11	コカトリス	50	炎	C	リバイブストーン	*	*	*	*	*	*	30
12	ゴーレム	50	大地	C	リバイブストーン	*	*	*	*	*	*	32
13	サイクロプス	50	水	C	リバイブストーン	*	*	*	*	*	*	28

[ユニット23] 1は固定。2～13中6体がランダム。人種：不明。
※すべてアンデッド。石化させてからイクソシズムをかけたい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ドラゴンゾンビ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	17
2	ゾンビ(ナイト)	50	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	20
3	ゾンビ(ナイト)	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	23
4	ゾンビ(ナイト)	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	26
5	ゾンビ(ナイト)	50	水	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
6	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
7	ゾンビ(アーチャー)	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	21
8	ゾンビ(アーチャー)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	24
9	ゾンビ(アーチャー)	50	水	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
10	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	魔術師のローブ	シプレの杖	タワーシールド	知性の指輪	デッドショット	クイックムーブ	ナイトメア	19
11	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	魔術師のローブ	シプレの杖	タワーシールド	知性の指輪	ファイアストーム	スタンスローター	ワードオブペイン	22
12	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	ローブ	バルダーメイス	バルダーシールド	*	クラッグプレス	ポイズンクラウド	チャーム	25
13	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	ローブ	バルダーメイス	バルダーシールド	*	アイスブラスト	アシッドレイン	パラダイム	28

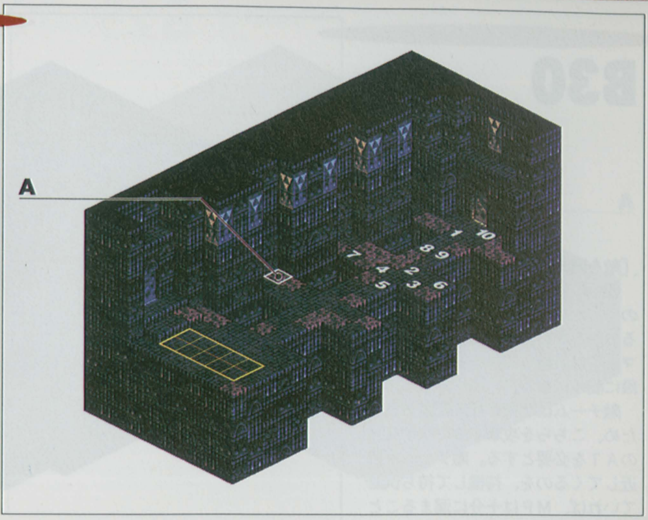
B25
ユニット6

敵軍所属
バクラム・ヴァレリア国

人種
バクラム人

ランダム敵
＊

Trophy
スターティアラ(1)
フロイデヘルム(4)
ウインドワンド(9)
白の魔道衣(10)



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	シーアルジスト	31	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ライトニングボウ	スターティアラ	＊	25
2	ソードマスター	31	炎	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	67
3	ソードマスター	31	炎	L	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	73
4	ドラグーン	31	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	フロイデヘルム	＊	＊	＊	45
5	ドラグーン	31	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	55
6	ウィザード	31	炎	N	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	ワードオブペイン	＊	43
7	ヴァルキリー	31	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	79
8	ヴァルキリー	31	炎	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	知性の指輪	＊	＊	＊	81
9	ウィッチ	31	炎	C	ウインドワンド	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	スタンスローター	チャーム	＊	28
10	クレリック	31	炎	L	バルダーメイス	バルダーシールド	白の魔道衣	知性の指輪	クリアランス	ヒーリングプラス	＊	80

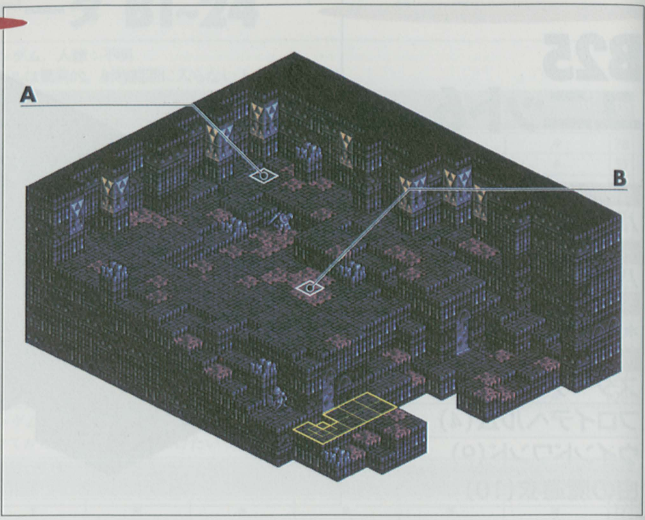
［敵リーダーを倒せ］白魔道士ヴェパール

最後方にクレリックが配置されているため、かなりの長期戦を覚悟しなければならない。早めにこのやっかいなクレリックを倒したいところだが、通路は狭く毒パネルも多いため、なかなか思うように進軍できない。そのため狭い通路に密集しての戦闘が展開される。敵のソードマスターとドラグーンの突進を止める壁を作り、後方からセイレーンらの魔法を多用して攻撃をかける。まず倒すべきはウィザード。飛行ユニットを一気に飛ばし、投射攻撃にて倒してしまう。ウィザードはトロフィーを落とさないので、有効射程距離に到達し次第倒してしまっていい。

さてヴェパールだが、スターティアラという超強力な魔法を持っているにも関らず、ライトニングボウばかり使ってくる。スターティアラを使うために必要な60ポイントものMPを溜める余裕など、彼女らには無いのだから当然のことか。スターティアラは、エクソシスト、エンジェルナイト、シャーマン、プリンセスが使用できる。

★ヴェパール(シーアルジスト・レベル31)
HP：262　MP：203　WT：434
直接攻撃力：274　投射攻撃力：249　魔法攻撃力：390
物理防御力：236　魔法防御力：288
STR：157　VIT：148　INT：251　MEN：257
AGI：179　DEX：183　LUK：48　MOVE：5
所持魔法：ライトニングボウ、スターティアラ
☆埋もれた財宝……A：タイプ7

B30



[敵を殲滅せよ]

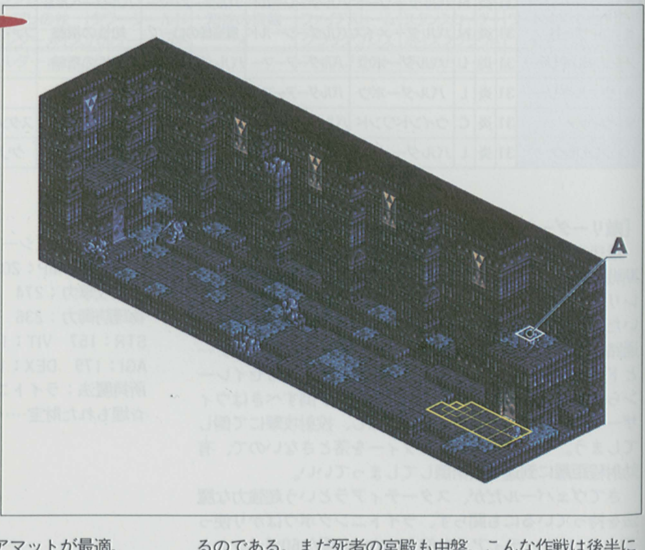
低地に初期配置されることになるので、かなり不利な状況を強いられるのかと思われる。だが実は、このマップは所持している魔法次第で格段に簡単になる。

敵チームは北東に初期配置されるため、こちらを攻撃するにはかなりのATを必要とする。敵チームが接近してくるのを、待機して待ち伏せていれば、MPは十分に溜まることだろう。MPが溜まったら、魔法ユニットに、クイックムーブ、スターティアラ、竜言語魔法と、たて続けに使用させるのである。

というわけで、以上の戦法を取ると簡単にクリアすることができるのだが、埋もれた財宝を獲得する場合は、ワープリングをハボリムに装備させておき、ペトロクラウドを唱えながら移動させたい。

☆埋もれた財宝……A：タイプ15、B：タイプ7

B35



[敵を殲滅せよ]

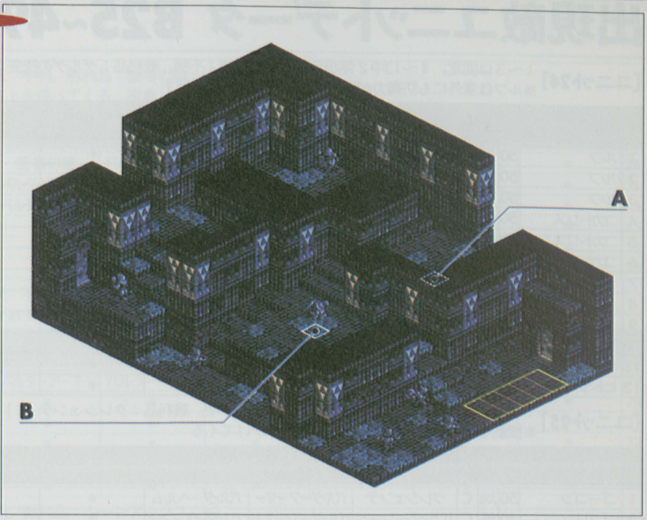
道幅が狭くて奥行きがかなりあるマップのせいか、前へ大きく突っ込みがち。だが、敵がある程度接近してくるまでは待機しておき、攻撃可能範囲に侵入してから攻撃を仕掛けるようにしたい。味方のクレリックやプリーストらは、後方に下がるなどして待機。ワープリングを装備させて扉の上にひっそりと待機させてもいい。

囮にするドラゴンがいれば、かなり楽な戦闘も期待できる。頑丈なティアマットが最適。

また、スターティアラを使いまくるという、強引すぎておよそ戦法とは呼べない作戦もある。術者にマジックペーストを与え続け、さらにはクイックムーブでWTを早くするのである。まだ死者の宮殿も中盤。こんな作戦は後半にでも使えばいいか。

☆埋もれた財宝……A：タイプ7

B40



［敵を殲滅せよ］

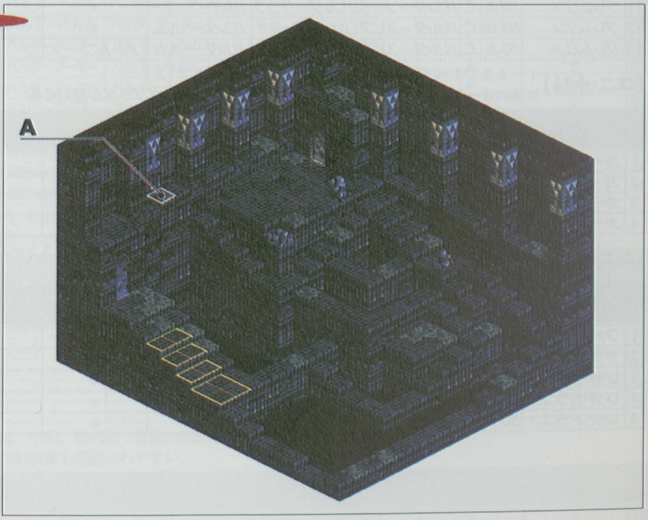
ほとんどの敵ユニットは、全員で東方面から攻めてくる。アタックチームの初期配置がやや東だから当然か。アタックチームは初期配置付近の階段の左右に待機させる。そして敵ユニットが階段を降りてきたら一斉攻撃を仕掛けるのである。

うかつに前進するのは危険。このマップはどこに移動しようとも、高低の差により、敵が圧倒的に有利となっている。敵を待ち受けていれば自然とＭＰも溜まる。竜言語魔法を３回も使用すれば、勝利は見えたと言っても過言ではない。もっとも、これだけで敵チームが全滅してしまうこともある。

ちなみにワープリング、あるいはワープシューズを装備したユニットであれば、壁をすり抜けて移動することもできる。

☆埋もれた財宝……A：７タイプ、B：７タイプ

B45



［敵を殲滅せよ］

このマップでの戦闘が長期戦になることは間違いない。アタックチーム編成時に、ワープリングを装備した投射攻撃ユニットを用意しておきたい。これで北側の壁際に移動することができ、高台からの攻撃を開始できるというわけだ。ついでと言ってはなんだが、埋もれた財宝も頂戴できるので二度おいしい。

ワープリングを装備していない他のユニットは、南側へ移動する。南に移動する部隊は囮だ。

この囮部隊の目的は、敵チームを引き付け、北の投射部隊に敵チームの背後から攻撃をさせることである。囮部隊のクラスには、攻撃目標にされやすいリザードマンや、倒されても復活するスケルトンなどが適役であろう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ７

出現敵ユニットデータ B25~49

[ユニット24] 1～3は固定。4～13中2体がランダム。人種：不明。戦利品：ゲルゲの吹矢（1）
※ルフは意外にも防御力が低い。投射攻撃で一気に倒す

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ルフ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	14
2	ルフ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	16
3	ルフ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	18
4	コカトリス	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	70
5	コカトリス	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	50
6	コカトリス	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	20
7	グリフォン	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	30
8	グリフォン	50	大地	L	*	*	*	*	*	*	*	80
9	グリフォン	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	60
10	ヒドラ	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	40
11	ヒドラ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	10
12	ヒドラ	50	水	L	*	*	*	*	*	*	*	90

[ユニット25] 1は固定。2～13中5体がランダム。人種：不明。戦利品：クレシェンテ（1）
※機敏な動きのグレムリンは集中攻撃をかけてくる

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ゴーゴン	50	大地	C	クレシェンテ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	14
2	ゴブリン	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	22
3	ゴブリン	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
4	ゴブリン	50	大地	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	15
5	ゴブリン	50	水	C	バルダークラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	24
6	ゴーゴン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	21
7	ゴーゴン	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	レザーハット	*	*	*	*	28
8	ゴーゴン	50	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
9	ゴーゴン	50	水	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	23
10	グレムリン	50	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	16
11	グレムリン	50	炎	C	バルダーソード	バルダーグラブ	バルダーアーマー	*	*	*	*	19
12	グレムリン	50	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
13	グレムリン	50	水	C	バルダースピア	チェインメイル	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	10

[ユニット26] 1～4まですべて固定。人種：不明。戦利品：ノトス（2）
※風のオーブを最初のターンで使用してくる。ヒーリングプラスが絶対必要

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ガーディアン	50	風	L	風のオーブ	*	*	*	*	*	*	50
2	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
3	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
4	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50

[ユニット27] 1～4まですべて固定。人種：不明。戦利品：イグニス（1）、ファイアストーム（2）
※WTが遅いユニットばかりだ。先手必勝で積極的に攻撃したい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ファイアドレイク	50	炎	C	竜玉石	*	*	*	*	*	*	30
2	サラマンダー	50	炎	C	竜玉石	*	*	*	*	*	*	34
3	レッドドラゴン	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	31
4	レッドドラゴン	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	39
5	レッドドラゴン	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	42

[ユニット28] 1〜6まですべて固定。人種：不明。戦利品：聖者の盾（1）
※ゲイアピルがアイスブラストを使ってくる。密集して行動するのは危険

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ゲイビアル	50	水	C	バルダーソード	聖者の盾	バルダーアーマー	バルダーヘルム	アイスブラスト	マーシーレイン	*	24
2	ゲイビアル	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	クイックムーブ	*	*	31
3	ゲイビアル	50	大地	C	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バルダーシールド	チャーム	*	*	28
4	ブルードラゴン	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	45
5	ブルードラゴン	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	52
6	レッドドラゴン	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	39

[ユニット29] 1〜6まですべて固定。人種：不明。戦利品：ブラッドウィップ（1）
※いずれも移動力と耐久力があるので、1体ずつ集中攻撃を仕掛ける

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レイヴン	50	風	C	ブラッドウィップ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	サンダーフレア	*	*	26
2	オピニンクス	50	炎	C	キュアシード	*	*	*	*	*	*	29
3	オピニンクス	50	大地	C	キュアシード	*	*	*	*	*	*	31
4	グリフォン	50	炎	C	キュアリーフ	*	*	*	*	*	*	32
5	グリフォン	50	大地	C	キュアリーフ	*	*	*	*	*	*	28
6	コカトリス	50	水	C	キュアリーフ	*	*	*	*	*	*	27

[ユニット30] 1〜3まで固定。人種：不明。戦利品：ルーンアックス（1）
※ホークマンの攻撃力が強い。防御力の低いユニットは背後を取られないように

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	バハムート	50	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	88
2	ホワイトドラゴン	50	炎	L	*	*	*	*	*	*	*	77
3	ホワイトドラゴン	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	55
4	ホークマン	50	水	L	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	72
5	ホークマン	50	大地	L	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	68
6	リザードマン	50	炎	N	バルダークラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	48
7	スケルトン	50	風	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	33
8	ホークマン	50	大地	L	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	80
9	ホークマン	50	炎	L	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	76
10	リザードマン	50	風	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	62
11	スケルトン	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
12	ゴースト	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	バルダーヘルム	デッドショット	ワードオブペイン	*	24
13	ゴースト	50	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	バルダーヘルム	ファイアストーム	ナイトメア	*	26
14	ゴースト	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	アシッドクラウド	クラッグプレス	*	27
15	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	アイスブラスト	アシッドレイン	*	29

[ユニット31] 1〜6まで固定。人種：不明。戦利品：オウガヘルム（1）
※レリクスナイトはＷＴが遅いものの、防御力は高い

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レリクスナイト	50	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	オウガヘルム	バトルブーツ	ワードオブペイン	*	*	20
2	ゲイビアル	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	チャーム	アイスブラスト	*	18
3	ゲイビアル	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	パラダイム	アシッドレイン	*	17
4	ブラックドラゴン	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	22
5	ティアマット	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	24
6	ティアマット	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	19

[ユニット32] 1〜5まですべて固定。人種：不明。戦利品：死霊の指輪（1）
※強い。ペトロクラウドも投射攻撃も回避されやすい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ダークウィング	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	19
2	ダークアイ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	30
3	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーソード	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	20
4	ダークストーカー	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	チャーム	クリアランス	ヒーリングオール	26
5	ダークストーカー	50	風	C	バルダーグラブ	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	デッドショット	サンダーフレア	ワードオブペイン	25

出現敵ユニットデータ B25~49

[ユニット33] 1～2まで固定。3～14中3体がランダム。人種：不明。戦利品：ヌメヌメする兜（1）
※アンデッド中心の編成。スターティアラで一掃する

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	31
2	デスジャイアント	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	27
3	ゾンビ(ソルジャー)	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	19
4	ゾンビ(ナイト)	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
5	ゾンビ(バーサーカー)	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	28
6	ゾンビ(アマゾネス)	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	18
7	ゾンビ(ソルジャー)	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
8	ゾンビ(ナイト)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
9	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	17
10	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	23
11	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーメイス	タワーシールド	バルダーヘルム	魔術師のローブ	スタンスローター	*	*	25
12	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	*	ポイズンクラウド	チャーム	*	29
13	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	タワーシールド	バルダーヘルム	魔術師のローブ	クイックムーブ	*	*	32
14	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	*	スロウムーブ	チャーム	*	16

[ユニット34] 1～5まですべて固定。人種：ガルガスタン人。戦利品：テンペスト（1）
※ウォーロックが魔法をかける前にペトロクラウドを使う

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウォーロック	50	風	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーシールド	テンペスト	ポイズンクラウド	*	72
2	ヒドラ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	31
3	ヒドラ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	28
4	ヒドラ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	34
5	ヒドラ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	15

[ユニット35] 1～3まで固定。4～12中2体がランダム。人種：3民族混合。戦利品：ドミニオン（1）
※ウォーロックがペトロクラウドを所持している

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウォーロック	50	水	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ペトロクラウド	チャーム	ドミニオン	69
2	サイクロプス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	24
3	サイクロプス	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	30
4	スケルトン	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	32
5	ゴーゴン	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	17
6	ゴブリン	50	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	18
7	スケルトン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
8	ゴーゴン	50	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
9	ゴブリン	50	水	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	23
10	ウィザード	50	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	*	ファイアストーム	*	*	29
11	ウォーロック	50	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	クイックムーブ	スタンスローター	*	28
12	ウィッチ	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックペースト	ポイズンクラウド	ペトロクラウド	*	16

[ユニット36] 1～4まで固定。5～16中2体がランダム。人種：不明。戦利品：キュアシード（1、7、11）、マジックシールド（16）
※ヒーリングを持つクレリックを優先して倒す

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ビーストテイマー	50	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	火喰い鳥の羽	*	*	*	27
2	コカトリス	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	コカトリス	50	風	N		*	*	*	*	*	*	50
4	クレリック	50	風	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	レザーハット	クリアランス	ヒーリングプラス		61
5	バーサーカー	50	風	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
6	ニンジャ	50	風	N	バルダーダガー	バルダーダガー	バルダーアーマー	*	*	*	*	48
7	ヴァルキリー	50	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	56
8	アーチャー	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	19
9	バーサーカー	50	大地	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	37
10	ニンジャ	50	大地	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	45
11	ヴァルキリー	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
12	アーチャー	50	水	N	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	53
13	ウィザード	50	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	ファイアストーム	*	*	25
14	ウィザード	50	大地	N	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	アシッドクラウド	*	*	36
15	ウィッチ	50	風	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	クイックムーブ	チャーム	*	23
16	ウィッチ	50	水	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	スロウムーブ	パラダイム	*	62

[ユニット37] 1～2が固定。3～14中3体がランダム。人種：不明
※ドラゴンが中心の編成。石化させて魔法攻撃で倒す

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	バジリスク	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	14
2	バジリスク	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	18
3	サンダードラゴン	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	20
4	レッドドラゴン	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	25
5	アースドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	23
6	ブルードラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	22
7	グリフォン	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	19
8	コカトリス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	27
9	グリフォン	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	46
10	コカトリス	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	42
11	ゴーレム	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	40
12	サイクロプス	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	45
13	ゴーレム	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	30
14	サイクロプス	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	29

[ユニット38] 1～3が固定。4～15中3体がランダム。人種：不明。戦利品：リバイブストーン（2）
※フェアリーのディープキッスに注意

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ゴーゴン	50	炎	C	バルダーソード	タワーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	23
2	ゴーゴン	50	炎	C	バルダーソード	タワーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	18
3	ゴーゴン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	26
4	スケルトン	50	風	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	20
5	スケルトン	50	炎	C	バルダーソード	タワーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
6	フェアリー	50	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーヘルム	*	*	*	*	25
7	ゴブリン	50	水	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
8	スケルトン	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
9	スケルトン	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
10	フェアリー	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	33
11	ゴブリン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
12	ゴースト	50	風	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーヘルム	リバイブストーン	デッドショット	*	*	25
13	ゴースト	50	炎	C	シプレの杖	魔術師のローブ	レザーハット	ビビッドリング	ファイアストーム	ナイトメア	*	28
14	ゴースト	50	大地	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーヘルム	リバイブストーン	アシッドクラウド	*	*	29
15	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	ローブ	レザーハット	ビビッドリング	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	30

出現敵ユニットデータ B25~49

[ユニット39] 1～2が固定。4～14中3体がランダム。人種：不明
※ダークストーカーはWTが早い。投射武器や魔法を装備している者から倒す

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ダークドラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	23
2	ダークドラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	31
3	ダークストーカー	50	風	C	マドゥ	マドゥ	バルダーアーマー	*	*	*	*	28
4	ダークストーカー	50	炎	C	バルダーダガー	バルダーダガー	バルダーアーマー	*	*	*	*	20
5	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	24
6	ダークストーカー	50	水	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
7	ダークストーカー	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	25
8	ダークストーカー	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	33
9	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	21
10	ダークストーカー	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	26
11	ダークストーカー	50	風	C	バルダーメイス	タワーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	ナイトメア	*	*	22
12	ダークストーカー	50	炎	C	バルダーグラブ	タワーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	チャーム	*	*	29
13	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーメイス	バルダーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	ヒーリングプラス	*	*	27
14	ダークストーカー	50	水	C	バルダーグラブ	バルダーシールド	チェインメイル	バトルブーツ	ヒーリングオール	*	*	30

[ユニット40] 1～3が固定。4～15中3体がランダム。人種：不明
※ペトロクラウドをかけてスターティアラ。これで簡単に倒せる

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	ドラゴンゾンビ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	32
2	ドラゴンゾンビ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	28
3	ドラゴンゾンビ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	23
4	ゾンビ(ナイト)	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	33
5	ゾンビ(バーサーカー)	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	25
6	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	22
7	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
8	ゾンビ(ナイト)	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
9	ゾンビ(バーサーカー)	50	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	21
10	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
11	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
12	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	アシッドレイン	スロウムーブ	*	20
13	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	クラッグプレス	ポイズンクラウド	*	27
14	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	知性の指輪	スタンスローター	メルトウェポン	*	31
15	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	知性の指輪	デッドショット	クイックムーブ	*	24

B50 ユニット7

敵軍所属

不明

人種

ガルガスタン人

バクラム人

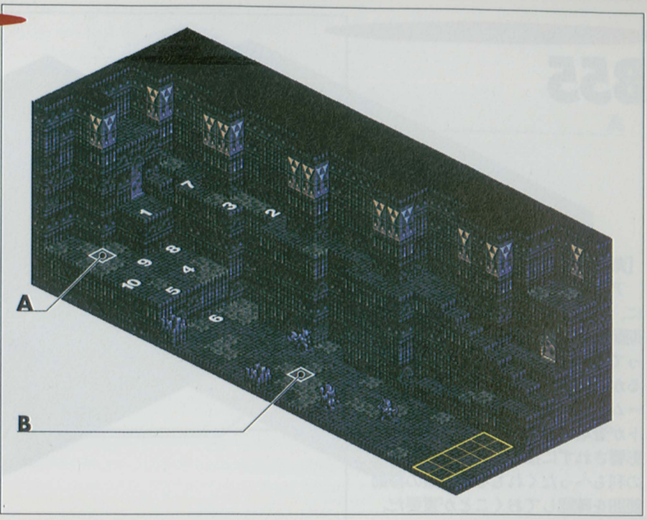
ウォルスタ人

ランダム敵

＊

Trophy

デッドスクリーム（1）



No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	デーモン	33	炎	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	デッドスクリーム	ワードオブペイン	パラダイム	75
2	スケルトン	33	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	26
3	スケルトン	33	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	＊	＊	＊	＊	31
4	スケルトン	33	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	ウイングブーツ	＊	＊	＊	28
5	スケルトン	33	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	ワープリング	＊	＊	＊	26
6	スケルトン	33	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バトルブーツ	＊	＊	＊	35
7	ゴースト	33	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ファイアストーム	＊	＊	19
8	ゴースト	33	大地	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アシッドクラウド	＊	＊	27
9	ゴースト	33	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	風の法衣	知性の指輪	サンダーフレア	＊	＊	16
10	ゴースト	33	水	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アイスブラスト	＊	＊	32

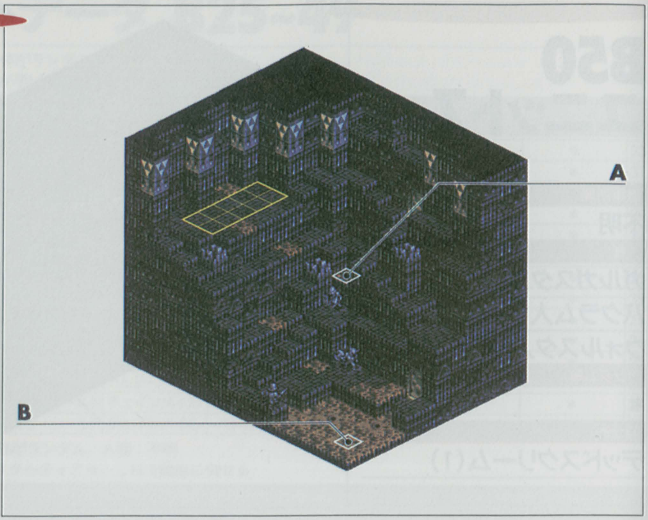
［敵リーダーを倒せ］ ベルゼビュート

敵チームにとっては不運なことに、リーダーのベルゼビュート以外はすべてアンデッド系ユニットで編成されている。そのためスターティアラを使用すると、マップ上に残る敵ユニットはベルゼビュート、ただひとりとなる。アンデッド昇天後、ひとり寂しく生き残ってしまったベルゼビュートだが、これがまた、のんびりと東側高台から接近してくる。その間、竜言語魔法などを使えば、容易に倒すことができる。呆気にとられてしまうほど楽勝パターンの戦闘が展開するだろう。

……などと書いてしまっては、開発者の「ひっかかったな」という声が聞こえてきそうだ。実はこのマップに登場するアンデッド系ユニットの中には、貴重なアイテムを装備しているユニットが3体いる。貴重なアイテムとは、ウイングブーツ、ワープリング、風の法衣の3点だ。これを手に入れるためには、デニムで説得して仲間にし、戦闘終了後の編成で召し上げるしかない。

★ベルゼビュート（デーモン・レベル33）
HP：287　MP：207　WT：420
直接攻撃力：284　投射攻撃力：277　魔法攻撃力：420
物理防御力：254　魔法防御力：291
STR：176　VIT：144　INT：289　MEN：242
AGI：176　DEX：201　LUK：60　MOVE：5
所持魔法：ワードオブペイン　パラダイム　デッドスクリーム
☆埋もれた財宝……A：タイプ7　B：タイプ15

B55



［敵を殲滅せよ］

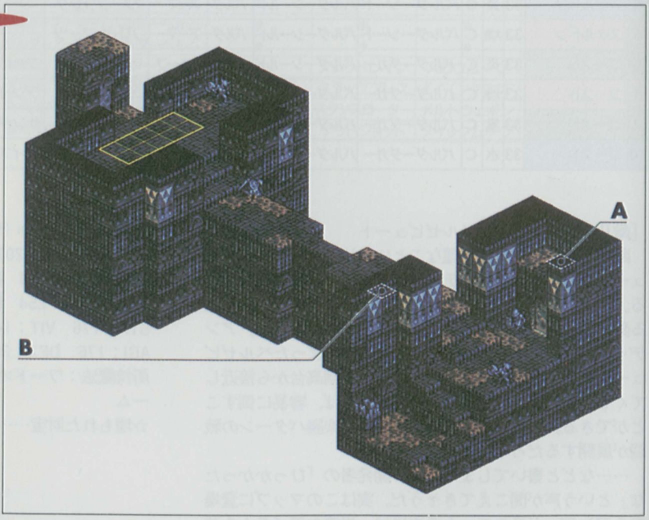
アタックチームは上部の床パネルに、敵チームは下部の毒パネルに初期配置される。アタックチームにとって、確かに有利な初期配置ではあるが、なぜかこのマップには、敵チームにグリフォンなどの飛行ユニットが登場することが多い。高低差に影響されずに接近されたのでは、地の利もへったくれもない。敵の移動範囲を確認しておくことが重要だ。

また敵味方の距離が、実はあまり離れていない。そのため、油断していると高低差に影響されない魔法攻撃を受けることになる。

ペトロクラウドを早々に使用して、敵チームの多数を石化させてしまいたい。そして、石化できなかった敵ユニットを投射武器で集中攻撃するのである。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ７、Ｂ：タイプ７

B60



［敵を殲滅せよ］

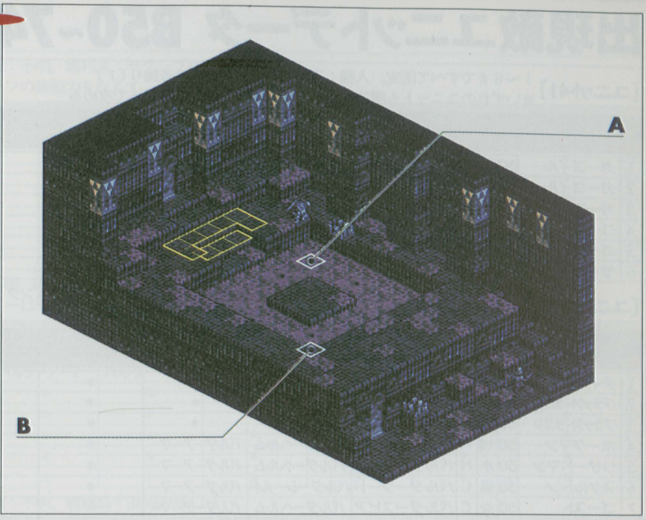
マップ中央に極端に狭くなっている通路がある。この場所に盾でもあり囮でもある味方ユニットを配置させる。ＨＰと耐久力から考え、これにはドラゴンが最適だ。ただし、ドラゴンはＷＴが遅いので、補助魔法クイックムーブをかけておく。

クレリックとプリーストらにとって、回復魔法をかける際に壁が障害となる。なるべく通路の中央線上に待機したい。ドラゴンの壁が崩されない限り、彼女たちが攻撃されることはない。

埋もれた財宝は敵チームの初期配置付近にある。取りに行くだけでもひと苦労だ。敵ユニットを１体だけにしてから取りに行きたい。もちろんその１体を石化させておくことは言うまでもない。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ15、Ｂ：タイプ７

B65



［敵を殲滅せよ］

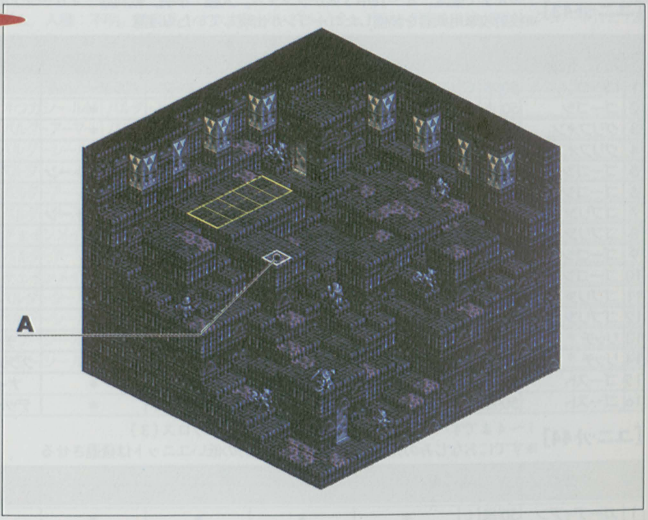
毒池の中央に位置する正方形の突出部分。ここに敵が移動し、固まって攻撃を繰り返すというパターンが比較的多い。そのチャンスを見計らって、今回もペトロクラウドを大いに利用する。投射攻撃と魔法攻撃がメインになるので、直接攻撃を得意とするユニットの出番は少ない。

このマップでは敵ユニットを待ち伏せる戦法が絶対に有利。だが何らかの理由で移動せざるを得ない戦況になった場合は、西側に移動するようにしたい。東側は障害物が多く、移動に多くのＡＴを必要とするからだ。また戦力を分散させないことも重要だ。

ちなみに、毒パネル上にいるユニットは、例え石化していても毎ターンごとに一定のダメージを受ける。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ７、Ｂ：タイプ７

B70



［敵を殲滅せよ］

敵味方がずいぶんと近距離に配置されるため、アタックチームを編成する際には、防御力の低いユニットを後列左に寄せておく。そして早急に東側に移動をさせれば、攻撃を受けることはない。

投射攻撃ユニットにはワープリングを装備させておくといい。このようなマップでは、高低差に影響されずに移動できることが、何よりも武器となる。魔法を持つ敵ユニットを優先して倒すようにする。

難度は出現した敵ユニットによって変化するが、飛行ユニットがいなければおおむね簡単だ。最悪なのは、このマップでガーディアンと戦うはめになったとき。ガーディアンは最初のターンでオーブを使ってくる。クレリックにはヒーリングプラスを持たせることを徹底したい。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ７

出現敵ユニットデータ B50~74

[ユニット41] 1～6まですべて固定。人種：不明。戦利品：放魔の首飾り（1）
※いずれのユニットも魔法に弱い。物理攻撃ではなく、魔法で攻める

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ガーゴイル	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	30
2	ガーゴイル	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	ガーゴイル	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	16
4	ゴーレム	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	28
5	ゴーレム	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	27
6	サイクロプス	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	29

[ユニット42] 1～3まで固定。4～15中4体がランダム。人種：不明。戦利品：バルムンク（1）
※執拗に魔法をかけてくるゴーストを攻撃する

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	20
2	ブラックドラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	24
3	ブラックドラゴン	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	38
4	ホークマン	50	大地	N	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	45
5	リザードマン	50	水	N	バルダークラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	50
6	スケルトン	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	26
7	ゴースト	50	炎	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	23
8	ホークマン	50	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	43
9	リザードマン	50	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	47
10	スケルトン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	25
11	ゴースト	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
12	ゴースト	50	風	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	タワーシールド	*	サンダーフレア	ナイトメア	*	30
13	ゴースト	50	炎	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	タワーシールド	*	ファイアストーム	ワードオブペイン	*	21
14	ゴースト	50	大地	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	タワーシールド	*	クラッグプレス	ワードオブペイン	*	29
15	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	タワーシールド	*	アシッドレイン	ナイトメア	*	31

[ユニット43] 1～4まで固定。5～16中3体がランダム。人種：不明。戦利品：マリーツァの杖（1）
※投射攻撃用武器を装備したゴーゴンが出現していたら注意

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ゴーゴン	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	30
2	ゴーゴン	50	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
3	グリフォン	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	50
4	グリフォン	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	48
5	ゴーゴン	50	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	リバイブストーン	*	*	*	28
6	ゴーゴン	50	炎	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
7	ゴブリン	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	リバイブストーン	*	*	*	24
8	ゴブリン	50	水	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
9	ゴーゴン	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	25
10	ゴーゴン	50	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
11	ゴブリン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
12	ゴブリン	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
13	リッチ	50	水	N	バルダーグラブ	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	チャーム	パラダイム	*	51
14	リッチ	50	大地	N	知性の指輪	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	クラッグプレス	ポイズンクラウド	*	59
15	ゴースト	50	炎	C	知性の指輪	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	ナイトメア	ワードオブペイン	*	34
16	ゴースト	50	風	C	バルダーグラブ	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	デッドショット	サンダーフレア	*	33

[ユニット44] 1～4まですべて固定。人種：不明。戦利品：エウロス（3）
※すでにおなじみの先制オーブ攻撃。防御力の低いユニットは後退させる

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
2	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
3	ガーディアン	50	風	L	風のオーブ	*	*	*	*	*	*	50
4	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50

[ユニット45] 1～4まですべて固定。人種：不明。戦利品：サタンブローバー(1)
※ペトロクラウドでヒポグリフの機動力をなくす

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	スキュラ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	34
2	ヒポグリフ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	33
3	ヒポグリフ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	32
4	ヒポグリフ	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	31
5	ホワイトドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	60
6	ホワイトドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	55

[ユニット46] 1～6すべて固定。人種：不明。戦利品：ホーリーランス(1)、キュアシード(2)、マジックシード(3)
※レイブンが落とすトロフィーは確実に取る。他はWTが遅い

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	レイヴン	50	風	C	ホーリーランス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	マジックペースト	ヒーリングオール	*	*	31
2	アイアンゴーレム	50	大地	C	言霊の石	*	*	*	*	*	*	26
3	アイアンゴーレム	50	大地	C	言霊の石	*	*	*	*	*	*	33
4	ゴーレム	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	26
5	ゴーレム	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	50
6	ゴーレム	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	33

[ユニット47] 1～6まですべて固定。人種：不明。戦利品：混沌の弓(1)
※レッドドラゴンがリバイブストーンを持っている。石化失敗は許されない

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	フレアブラス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	32
2	フェニックス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	30
3	フェニックス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	34
4	レッドドラゴン	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	31
5	レッドドラゴン	50	炎	N	キュアシード	リバイブストーン	*	*	*	*	*	53
6	レッドドラゴン	50	炎	N	キュアシード	リバイブストーン	*	*	*	*	*	56

[ユニット48] 1は固定。2～13中4体がランダム。人種：不明。戦利品：オウガシールド(1)、キュアシード(10、11)、マジックシード(12、13)
※物理攻撃よりも魔法攻撃で攻めていくほうが効果的だ

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	レリクスナイト	50	大地	C	バルダーソード	オウガシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	32
2	ゲイビアル	50	風	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
3	ゲイビアル	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
4	レリクスナイト	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
5	レリクスナイト	50	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
6	レリクスナイト	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	27
7	レリクスナイト	50	炎	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
8	ゲイビアル	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	26
9	ゲイビアル	50	水	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
10	ゲイビアル	50	風	C	シプレの杖	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	デッドショット	クラッグプレス	*	34
11	レリクスナイト	50	炎	C	シプレの杖	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	スタンスローター	*	*	31
12	ゲイビアル	50	大地	C	バルダーメイス	タワーシールド	魔術師のローブ	バルダーヘルム	クリアランス	ヒーリングプラス	*	33
13	レリクスナイト	50	水	C	バルダーメイス	タワーシールド	魔術師のローブ	バルダーヘルム	アイスブラスト	*	*	32

出現敵ユニットデータ B50~74

[ユニット49] 1～3は固定。4～15中4体がランダム。人種：不明。戦利品：むずがゆい小手(1)
※スターティアラが有効。ペトロクラウドと併用させたい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	28
2	デスヒドラ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	30
3	デスヒドラ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	31
4	ゾンビ(ナイト)	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
5	ゾンビ(ナイト)	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	27
6	ゾンビ(アマゾネス)	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
7	ゾンビ(アマゾネス)	50	水	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	28
8	ゾンビ(バーサーカー)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
9	ゾンビ(バーサーカー)	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
10	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
11	ゾンビ(アーチャー)	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	33
12	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	シプレの杖	バルダーアーマー	バルダーシールド	*	ポイズンクラウド	アイスブラスト	*	29
13	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	シプレの杖	バルダーアーマー	タワーシールド	ビビッドリング	メルトウェポン	クラッグプレス	*	28
14	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	クイックムーブ	ファイアストーム	*	31
15	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	ビビッドリング	スロウムーブ	サンダーフレア	*	28

[ユニット50] 1～6まですべて固定。人種：不明。戦利品：ダグザハンマー(1)
※ダークドラゴンの威力はかなりのもの。接近戦は避けるべき

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ダークドラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	31
2	ダークウイング	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	27
3	ダークウイング	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	30
4	ダークアイ	50	大地	C	リバイブストーン	リバイブストーン	*	*	*	*	*	29
5	コカトリス	50	水	C	キュアシード	*	*	*	*	*	*	33
6	コカトリス	50	水	N	キュアシード	*	*	*	*	*	*	58

[ユニット51] 1～4まで固定。5～13中2体がランダム。人種：ガルガスタン、ウォルスタ人。戦利品：ホワイトミュート(1)
※ティアマットを集中攻撃。投射攻撃用武器の有無を確認する

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウォーロック	50	水	L	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	マジックエキス	ホワイトミュート	アイスブラスト	*	67
2	ブラックドラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	28
3	ブラックドラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	30
4	ティアマット	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	21
5	ホークマン	50	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	47
6	リザードマン	50	水	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	53
7	リザードマン	50	水	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	20
8	フェアリー	50	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	55
9	グレムリン	50	水	C	バルダーソード	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーヘルム	*	*	*	32
10	スケルトン	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	19
11	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	アイスブラスト	ワードオブペイン	*	27
12	ゴースト	50	水	C	バルダーダガー	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	サンダーフレア	ワードオブペイン	*	10
13	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	バルダーシールド	魔術師のローブ	知性の指輪	ナイトメア	ワードオブペイン	*	16

[ユニット52] 1～4まですべて固定。人種：不明。戦利品：リーンカーネイト(4)
※リーンカーネイトは絶対欲しい魔法。犠牲を顧みず取りに行く

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グリフォン	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	45
2	コカトリス	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	34
3	ゴーレム	50	水	N	水のオーブ	*	*	*	*	*	*	43
4	デスバハムート	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	27
5	ルシファークロウ	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	32

[ユニット53] 1～3まで固定。人種：不明
※投射攻撃用武器を持つレイヴンには注意。味方クレリックは十分注意を

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	オピニンクス	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	23
2	アースドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	28
3	アースドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	26
4	レイヴン	50	風	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	51
5	レイヴン	50	炎	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	45
6	レイヴン	50	大地	C	バルダーメイス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	24
7	レイヴン	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
8	レイヴン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	31
9	レイヴン	50	炎	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
10	レイヴン	50	大地	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	53
11	レイヴン	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	*	*	*	*	49
12	レイヴン	50	風	C	バルダーシールド	パワーグラブ	バルダーアーマー	知性の指輪	ヒートウェポン	アイスブラスト	*	25
13	レイヴン	50	炎	C	タワーシールド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	ビビッドリング	クイックムーブ	クラッグプレス	*	60
14	レイヴン	50	大地	C	タワーシールド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	ビビッドリング	ファイアストーム	スロウムーブ	*	29
15	レイヴン	50	水	C	バルダーシールド	パワーグラブ	バルダーアーマー	知性の指輪	サンダーフレア	ポイズンクラウド	*	52

[ユニット54] 1～12中7体がランダム。人種：不明
※ワードオブペインを持つリッチがいたら、集中的に攻撃する

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	グレムリン	50	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	31
2	リザードマン	50	炎	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	54
3	スケルトン	50	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
4	ゴブリン	50	水	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
5	グレムリン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	34
6	リザードマン	50	炎	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
7	スケルトン	50	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	58
8	ゴブリン	50	水	C	ツインクロスボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	21
9	ゴースト	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	アシッドクラウド	クラッグプレス	*	26
10	ゴースト	50	水	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	バトルブーツ	アイスブラスト	アシッドレイン	*	32
11	リッチ	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	ワードオブペイン	チャーム	*	53
12	リッチ	50	炎	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	バトルブーツ	ナイトメア	パラダイム	*	27

[ユニット55] 1～3は固定。4～15中4体がランダム。人種：不明
※全ユニットともアンデッド。スターティアラがあれば楽勝

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ドラゴンゾンビ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	33
2	デスジャイアント	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	29
3	デスジャイアント	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	28
4	ゾンビ(ナイト)	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
5	ゾンビ(バーサーカー)	50	大地	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
6	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	31
7	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
8	ゾンビ(ソルジャー)	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	32
9	ゾンビ(ナイト)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	レザーハット	バトルブーツ	*	*	*	33
10	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
11	ゾンビ(アーチャー)	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
12	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	ビビッドリング	アイスブラスト	スロウムーブ	ワードオブペイン	26
13	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	バルダーヘルム	アシッドクラウド	ポイズンクラウド	パラダイム	28
14	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーグラブ	ローブ	バルダーシールド	知性の指輪	ファイアストーム	スタンスローター	チャーム	32
15	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	サンダーフレア	クイックムーブ	ナイトメア	34

出現敵ユニットデータ B50~74

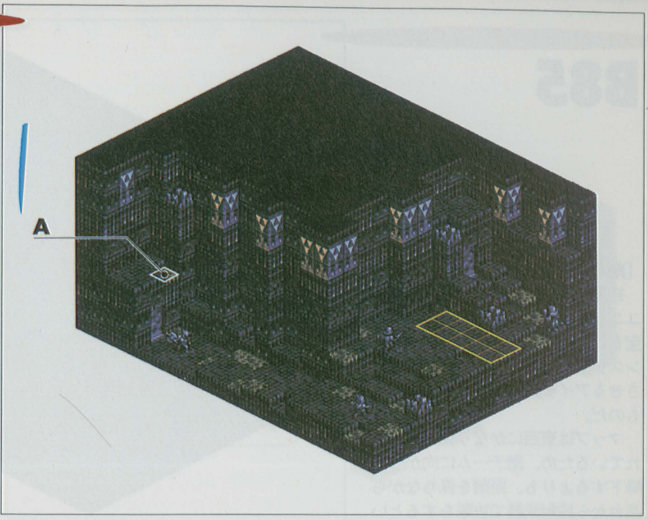
[ユニット56] 1～5は固定。6～14中3体がランダム。人種：不明。戦利品：キュアリーフ(1)
※8体ものユニットで編成される。なにがあてもペトロクラウドを使う

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リッチ	50	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーシールド	知性の指輪	アイスブラスト	チャーム	パラダイム	34
2	ゴースト	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	ナイトメア	サンダーフレア	*	33
3	ゴースト	50	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	ワードオブペイン	ファイアストーム	*	33
4	スケルトン	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
5	スケルトン	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
6	リザードマン	50	風	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	25
7	スケルトン	50	炎	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
8	ゴブリン	50	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	23
9	リザードマン	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
10	スケルトン	50	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	25
11	ゴブリン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	24
12	ゴースト	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	デッドショット	*	*	29
13	ゴースト	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	クラッグプレス	*	*	29
14	ゴースト	50	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	タワーシールド	*	アイスブラスト	*	*	29

[ユニット57] 1～3は固定。4～15中2体がランダム。人種：不明
※これだけ強いユニットを倒してもトロフィーがないのは悲しい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ダークアイ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	32
2	ダークアイ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	31
3	ダークアイ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	30
4	ダークストーカー	50	風	C	バルダーダガー	バルダーダガー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	28
5	ダークストーカー	50	炎	C	バルダーシールド	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
6	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
7	ダークストーカー	50	水	C	マドゥ	マドゥ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	25
8	ダークストーカー	50	風	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
9	ダークストーカー	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	34
10	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
11	ダークストーカー	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
12	ダークストーカー	50	風	C	タワーシールド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	*	デッドショット	クイックムーブ	*	25
13	ダークストーカー	50	炎	C	タワーシールド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	ファイアストーム	メルトウェポン	*	31
14	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーシールド	パワーグラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	アシッドクラウド	ポイズンクラウド	*	27
15	ダークストーカー	50	水	C	バルダーシールド	パワーグラブ	バルダーアーマー	*	アシッドレイン	スロウムーブ	*	34

B75



［敵を殲滅せよ］

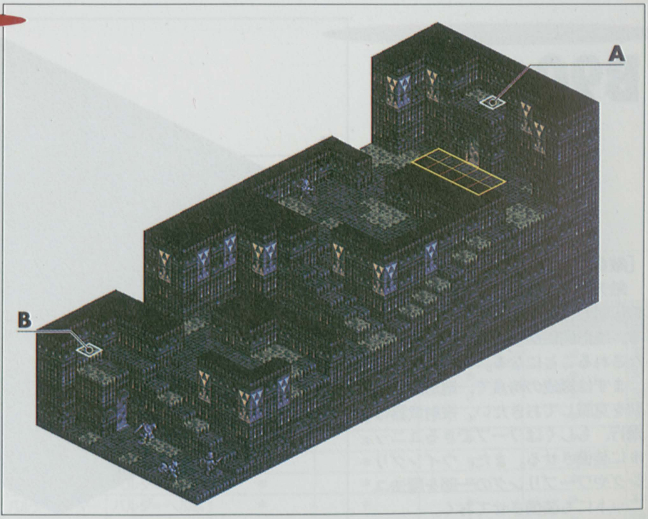
待ち伏せ作戦で臨むと戦闘が有利に展開するマップ。盾ユニット、投射ユニット、回復ユニットを順番に配置する。盾ユニット以外の配置場所は、初期配置地点後方の高台。盾ユニットは階段付近にて待機。

敵チームがこちらに接近してくるまでにＭＰを補充し、竜言語魔法やスターティアラを駆使する。スターティアラは、対象がアンデッドだと即死、その他のユニットであればダメージを与える。

以上の魔法攻撃だけで敵が全滅、などというほど甘くはない。耐久力のあるドラゴンを相手にしている場合であれば、ここからは投射攻撃の出番となる。またＷＴが早いダークストーカーなどを相手にしている場合であれば、盾となった味方ユニットたちとすでに戦闘が繰り広げられていることだろう。

☆埋もれた財宝……A：タイプ7

B80



［敵を殲滅せよ］

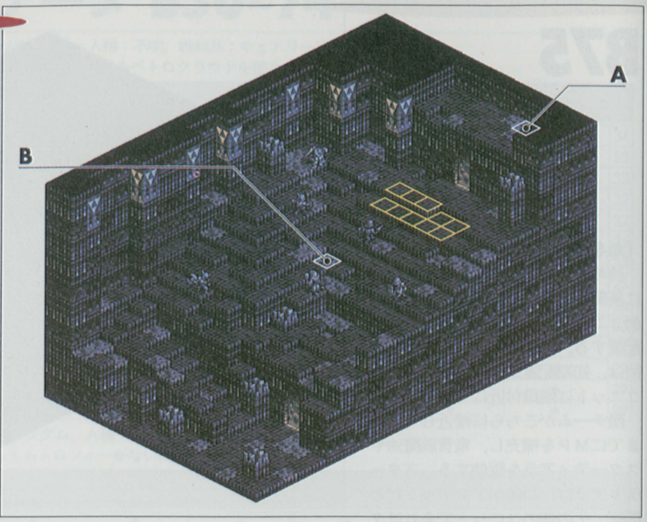
数カ所ある階段が敵チームの進撃を遅らせる。待機したままＭＰを溜めて竜言語魔法を行使するのがベストだろう。というよりも、それ以外の戦法を取る必要がない。扉の上にも数人のユニットを待機させることができるので、ＨＰの少ないユニットなどは、ワープリングを装備させて避難させるのもいい。

それでも前進するならば、中央の広間を抜け、階段付近で敵チームと戦闘をするといい。またこのときには、回復魔法が壁によって妨げられないように注意する。

しかし本当のところ、ここまできてリスクを背負う必要などまったくない。竜言語魔法のみで戦えば、勝負は早々につく。竜言語魔法もスターティアラもあるのに前進するとしたら、もしやあなたは騎士の末裔か？

☆埋もれた財宝……A：タイプ7、B：タイプ7

B85



［敵を殲滅せよ］

初期配置場所後方の扉の上に回復ユニットを避難させる。埋もれた財宝もこのときに取っておく。ドラゴンステーキなど、パラメータを上昇させるアイテムを見つければしめたものだ。

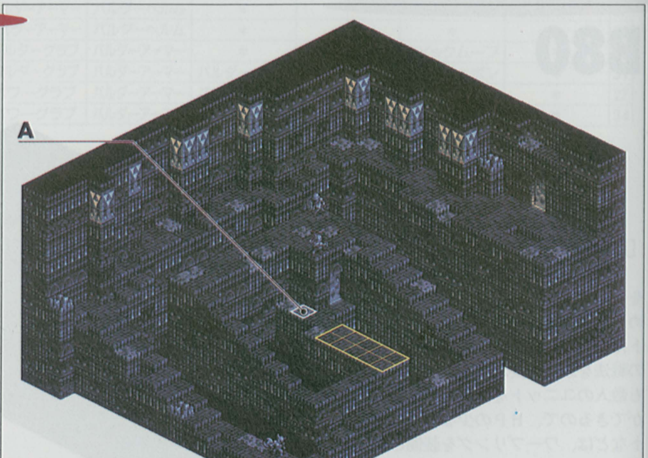
マップは東西にかなり幅広く造られているため、敵チームに向かって降下するよりも、距離を保ちながら高台から投射武器で攻撃をするといいだろう。

敵に飛行ユニットがいる場合は、まず速攻をかけてくる飛行ユニットに集中攻撃を仕掛ける。また回復ユニットがいる場合は、回復ユニットと前進してくる敵部隊との距離が離れてから、先進してくる敵部隊に攻撃を開始するようにする。そうすれば敵のＨＰ回復は遅れるはずだ。

序盤にオーブを使用するのも効果的。使用するのは、もちろんVITが高いドラゴンだ。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ15、Ｂ：タイプ７

B90



［敵を殲滅せよ］

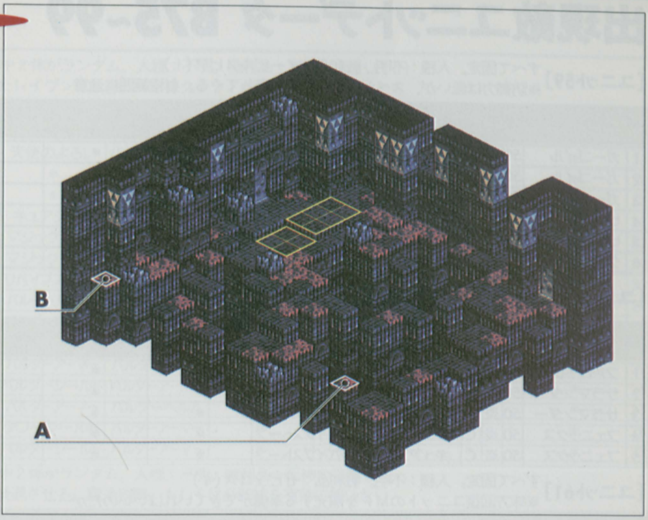
敵チームが高台に初期配置されるのに対し、こちらは低地に配置される。地形的にかなり不利な状況に立たされることになる。

まずは編成の時点で、地形的な不利を克服しておきたい。投射武器は飛行、もしくはワープできるユニットに装備させる。また、ウイングリングやワープリングの一部を魔法ユニットにも装備させておく。

戦闘が開始されたら、投射攻撃部隊を北上させ、敵チームの側面に回り込ませる。魔法攻撃部隊よりもＷＴの早いユニットで、魔法部隊のユニットのＭＰを補充し、最初のターンから強力な魔法を使えるように準備しておく。魔法部隊は魔法を使用したら、一目散に後退する。魔法部隊にウイングリングなどを装備させる目的は、敵に接近することではなく、敵から離れることにある。以後は投射攻撃部隊に任せることにする。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ７

B95



［敵を殲滅せよ］

宮殿最深部を除くと、ここが最後の固定マップとなる。このマップの特徴は、床が歯抜けのようにスカスカしていて、移動するのが非常に不便であることが挙げられる。

このマップでも有効なのがペトロクラウド。だが、いつもとは使用目的が少々異なる。石化させた敵ユニットで、敵チームの進行を食い止めるのである。このマップの足場は狭く、しかも足場と足場をジャンプして渡ってこなければならない。そのため、数少ない移動ルート上に石化されたユニットがあったのでは、移動が不能となるのだ。このような戦局を作り出せたら、あとは竜言語魔法の術者にＭＰが溜まるのを待つだけ。ただ、出現した敵チームがレイヴン軍団であったら、残念ながらこの戦法は使えない。

☆埋もれた財宝……Ａ：タイプ７、Ｂ：タイプ15

出現敵ユニットデータ B75~99

［ユニット58］ 1～5は固定。6～14中2体がランダム。人種：不明。戦利品：リプルズスタッフ（1）
※アンデッドにはスターティアラ。リッチには物理

No	クラス	LV	E	AL	装備 1	装備 2	装備 3	装備 4	魔法 1	魔法 2	魔法 3	忠
1	リッチ	50	風	C	リプルズスタッフ	バルダーアーマー	マジックシード	竜玉石	サンダーバード	マーシーレイン	*	32
2	ブラックドラゴン	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	31
3	ブラックドラゴン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	30
4	ティアマット	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	32
5	ティアマット	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	34
6	スケルトン	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
7	スケルトン	50	炎	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
8	スケルトン	50	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
9	スケルトン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	28
10	スケルトン	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	*	*	*	*	*	29
11	スケルトン	50	水	C	バルダーボウ	チェインメイル	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
12	ゴースト	50	風	C	魔術師のローブ	バルダーメイス	タワーシールド	*	デッドショット	*	*	28
13	ゴースト	50	炎	C	魔術師のローブ	バルダーメイス	タワーシールド	*	ファイアストーム	*	*	31
14	ゴースト	50	水	C	魔術師のローブ	バルダーメイス	タワーシールド	*	アイスブラスト	*	*	27

出現敵ユニットデータ B75~99

[ユニット59] すべて固定。人種：不明。戦利品：イービルスピア（1）
※防御力は低いが、スペシャル攻撃を連発してくる。射程範囲に注意

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ガーゴイル	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	31
2	ガーゴイル	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	28
3	ガーゴイル	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	26
4	ヒドラ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	29
5	ヒドラ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	30
6	グリフォン	50	水	C	リバイブストーン	リバイブストーン	リバイブストーン	*	*	*	*	32

[ユニット60] すべて固定。人種：不明。戦利品：ジィルガの魔弓（1）
※全ユニットが回復アイテムを所持。集中攻撃で各個撃破

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ファイアドレイク	50	炎	C	キュアペースト	リバイブストーン	*	*	*	*	*	29
2	サラマンダー	50	炎	C	キュアシード	リバイブストーン	*	*	*	*	*	26
3	サラマンダー	50	炎	C	キュアシード	リバイブストーン	*	*	*	*	*	25
4	フェニックス	50	炎	C	キュアシード	リバイブストーン	*	*	*	*	*	30
5	フェニックス	50	炎	C	キュアシード	リバイブストーン	*	*	*	*	*	32

[ユニット61] すべて固定。人種：不明。戦利品：ゼピュロス（4）
※味方回復ユニットのＭＰを補充する準備ができていればいいのだが……

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
2	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
3	ガーディアン	50	風	L	*	*	*	*	*	*	*	50
4	ガーディアン	50	風	L	風のオーブ	*	*	*	*	*	*	50

[ユニット62] すべて固定。人種：不明。戦利品：オラシオン（1）
※デスハバムートはいかにも強敵といった風貌。ＷＴは遅い

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	デスバハムート	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	34
2	ルシファークロウ	50	水	C	キュアシード	キュアシード	*	*	*	*	*	27
3	ルシファークロウ	50	水	C	リバイブストーン	リバイブストーン	*	*	*	*	*	31
4	ルシファークロウ	50	水	C	キュアシード	リバイブストーン	*	*	*	*	*	30
5	ホワイトドラゴン	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	50
6	ホワイトドラゴン	50	水	N	*	*	*	*	*	*	*	53

[ユニット63] 1～4までは固定。5～16中4体がランダム。人種：不明。戦利品：汗くさい甲冑（1）
※1体を除いてアンデッド。スターティアラが有効

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	30
2	ドラゴンゾンビ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	29
3	デスヒドラ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	33
4	デスジャイアント	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	30
5	ゾンビ(ソルジャー)	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	33
6	ゾンビ(ナイト)	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
7	ゾンビ(バーサーカー)	50	大地	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
8	ゾンビ(アマゾネス)	50	水	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	27
9	ゾンビ(ナイト)	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
10	ゾンビ(バーサーカー)	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
11	ゾンビ(アマゾネス)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
12	ゾンビ(アーチャー)	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
13	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーヘルム	*	デッドショット	クイックムーブ	ワードオブペイン	31
14	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーヘルム	*	ファイアストーム	メルトウェポン	ナイトメア	28
15	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーヘルム	*	クラッグプレス	ポイズンクラウド	パラダイム	25
16	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	バルダーヘルム	*	アイスブラスト	スロウムーブ	チャーム	31

[ユニット64] 1～3までは固定。4～15中2体がランダム。人種：不明。戦利品：天使のよろい(1)
※投射攻撃用武器を装備したレイヴンに注意。ペトロクラウドが必要不可欠

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レイヴン	50	炎	C	バルダーメイス	天使のよろい	バルダーメイス	マジックシード	サラマンダー	*	*	30
2	オピニンクス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	29
3	オピニンクス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	33
4	アイアンゴーレム	50	大地	C	キュアシード	キュアシード	*	*	*	*	*	30
5	アイアンゴーレム	50	大地	C	マジックシード	マジックシード	*	*	*	*	*	33
6	アイアンゴーレム	50	大地	C	キュアシード	マジックシード	*	*	*	*	*	29
7	アイアンゴーレム	50	大地	C	リバイブストーン	リバイブストーン	*	*	*	*	*	30
8	レイヴン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	27
9	レイヴン	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
10	レイヴン	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	31
11	レイヴン	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
12	レイヴン	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	デッドショット	*	*	26
13	レイヴン	50	炎	C	バルダーメイス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	ファイアストーム	*	*	31
14	レイヴン	50	大地	C	バルダーダガー	タワーシールド	バルダーアーマー	*	アシッドクラウド	*	*	28
15	レイヴン	50	水	C	バルダーグラブ	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	アイスブラスト	*	*	25

[ユニット65] 1～3までは固定。4～15中2体がランダム。人種：不明。戦利品：死神の甲冑(1)
※防御力の低いユニットは後退させる。魔法攻撃、もしくは必殺技を有効に使いたい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーソード	タワーシールド	死神の甲冑	マジックシード	ノーム	*	*	28
2	ダークドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	32
3	ダークドラゴン	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	27
4	ダークストーカー	50	水	C	バルダーダガー	バルダーダガー	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	30
5	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	31
6	ダークアイ	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	26
7	ダークアイ	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	28
8	ダークストーカー	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
9	ダークストーカー	50	大地	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
10	ダークウィング	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	32
11	ダークウィング	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	34
12	ダークストーカー	50	風	C	マドゥ	バルダーシールド	チェインメイル	知性の指輪	サンダーフレア	*	*	32
13	ダークストーカー	50	炎	C	バルダーグラブ	タワーシールド	チェインメイル	*	スタンスローター	*	*	27
14	ダークストーカー	50	大地	C	バルダーダガー	タワーシールド	バルダーアーマー	*	ポイズンクラウド	*	*	29
15	ダークストーカー	50	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	*	*	スロウムーブ	*	*	31

[ユニット66] 1～3までは固定。4～15中3体がランダム。人種：不明。戦利品：オウガブレード(1)
※ペトロクラウドで動きを封じたい。オウガブレードの一撃は避けたい

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	レリクスナイト	50	水	C	オウガブレード	バルダーシールド	バルダーアーマー	マジックシード	フェンリル	*	*	29
2	サイクロプス	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	30
3	サイクロプス	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	34
4	レリクスナイト	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	28
5	レリクスナイト	50	炎	C	バルダークラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	27
6	ゲイビアル	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
7	ゲイビアル	50	水	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	31
8	レリクスナイト	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
9	レリクスナイト	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
10	ゲイビアル	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
11	ゲイビアル	50	水	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
12	レリクスナイト	50	風	C	バルダーシールド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	*	クイックムーブ	ナイトメア	*	31
13	レリクスナイト	50	炎	C	バルダーダガー	タワーシールド	バルダーアーマー	ビビッドリング	メルトウェポン	ワードオブペイン	*	29
14	ゲイビアル	50	大地	C	バルダーシールド	バルダーグラブ	バルダーアーマー	*	クラッグプレス	*	*	30
15	ゲイビアル	50	水	C	バルダーダガー	タワーシールド	バルダーアーマー	ビビッドリング	アイスブラスト	*	*	27

出現敵ユニットデータ B75~99

[ユニット67] 1～4までは固定。5～13中2体がランダム。人種：3民族混合。戦利品：メテオストライク（1）
※物理攻撃よりも魔法攻撃で攻めるほうが効果的

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ウォーロック	50	大地	L	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	マジックエキス	メテオストライク	*	*	72
2	ホワイトドラゴン	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	48
3	ホワイトドラゴン	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	43
4	バハムート	50	大地	L	*	*	*	*	*	*	*	68
5	スケルトン	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	30
6	リザードマン	50	炎	N	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	45
7	ゴーゴン	50	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	28
8	グレムリン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	29
9	ゴーゴン	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	20
10	ゴブリン	50	炎	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	21
11	ウィザード	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーシールド	アシッドクラウド	ナイトメア	*	33
12	セイレーン	50	炎	N	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーシールド	ファイアストーム	デッドショット	*	61
13	ゴースト	50	大地	C	バルダーメイス	魔術師のローブ	知性の指輪	バルダーシールド	クラッグプレス	ワードオブペイン	*	15

[ユニット68] 1～4までは固定。5～10中2体がランダム。人種：不明。戦利品：スナップドラゴン（3）
※スナップドラゴンは、術者を剣に変えてしまうというとんでもない竜言語魔法

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ティアマット	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	48
2	ティアマット	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	43
3	コカトリス	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	35
4	コカトリス	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	29
5	ゲイビアル	50	風	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアペースト	*	*	*	27
6	ゲイビアル	50	炎	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バトルブーツ	キュアペースト	*	*	*	14
7	ゲイビアル	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	18
8	レリクスナイト	50	水	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バトルブーツ	知性の指輪	*	*	*	23
9	レリクスナイト	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バトルブーツ	バルダーヘルム	*	*	*	26
10	レリクスナイト	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	バトルブーツ	*	*	*	30

[ユニット69] 1～2は固定。3～14中6体がランダム。人種：不明※スターティアラさえあれば何も怖くない

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	デスヒドラ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	26
2	デスヒドラ	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	30
3	ゾンビ(ナイト)	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	31
4	ゾンビ(バーサーカー)	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	28
5	ゾンビ(アマゾネス)	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
6	ゾンビ(アーチャー)	50	大地	C	バルダースピア	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
7	ゾンビ(ソルジャー)	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
8	ゾンビ(ナイト)	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
9	ゾンビ(アマゾネス)	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	33
10	ゾンビ(アーチャー)	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
11	ゾンビ(ウィザード)	50	炎	C	シブレの杖	タワーシールド	魔術師のローブ	ビビッドリング	ナイトメア	パラダイム	*	27
12	ゾンビ(ウィザード)	50	大地	C	シブレの杖	バルダーシールド	ローブ	*	ファイアストーム	スタンスローター	*	28
13	ゾンビ(ウィザード)	50	水	C	バルダーメイス	タワーシールド	魔術師のローブ	ビビッドリング	クラッグプレス	ポイズンクラウド	*	31
14	ゾンビ(ウィザード)	50	風	C	バルダーメイス	バルダーシールド	ローブ	*	ワードオブペイン	チャーム	*	33

[ユニット70] 1は固定。2～16中7体がランダム。人種：不明
※フェアリーかグレムリンがいたら優先して倒す

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	ゴーゴン	50	風	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	25
2	フェアリー	50	風	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	56
3	グレムリン	50	炎	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	30
4	ホークマン	50	大地	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	52
5	リザードマン	50	水	N	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	48
6	ゴブリン	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	29
7	フェアリー	50	水	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	54
8	グレムリン	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	33
9	ホークマン	50	炎	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	60
10	リザードマン	50	風	N	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	57
11	ゴブリン	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	26
12	グレムリン	50	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
13	ホークマン	50	大地	N	バルダーアックス	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	62
14	リザードマン	50	風	N	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	49
15	ゴブリン	50	炎	C	バルダークラブ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	32
16	ゴーゴン	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30

[ユニット71] 1～4までは固定。5～13中2体がランダム。人種：不明。
※クラーケンには絶対に近寄らないこと。ポイズンハザードで攻撃してくる☆

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	フィボルグ	50	水	C	火喰い鳥の羽	*	*	*	*	*	*	31
2	クラーケン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	29
3	クラーケン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	30
4	クラーケン	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	27
5	オクトパス	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	40
6	オクトパス	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	45
7	オクトパス	50	風	N	*	*	*	*	*	*	*	50
8	オクトパス	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	47
9	オクトパス	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	44
10	オクトパス	50	炎	N	*	*	*	*	*	*	*	49
11	オクトパス	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	51
12	オクトパス	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	53
13	オクトパス	50	大地	N	*	*	*	*	*	*	*	49

[ユニット72] 1は固定。2～13中4体がランダム。人種：不明
※レイヴンよりも先に行動し、ペトロクラウドで石化させてしまう

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	アイアンゴーレム	50	大地	C	*	*	*	*	*	*	*	26
2	レイヴン	50	風	C	バルダークラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	24
3	レイヴン	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
4	レイヴン	50	大地	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	28
5	レイヴン	50	水	C	バルダーダガー	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	34
6	レイヴン	50	風	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
7	レイヴン	50	炎	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
8	レイヴン	50	大地	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	23
9	レイヴン	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	28
10	レイヴン	50	風	C	知性の指輪	チェインメイル	バルダーシールド	バルダーグラブ	パラダイム	*	*	27
11	レイヴン	50	炎	C	知性の指輪	チェインメイル	バルダーシールド	バルダーダガー	チャーム	*	*	30
12	レイヴン	50	大地	C	ビビッドリング	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーグラブ	ワードオブペイン	*	*	31
13	レイヴン	50	水	C	ビビッドリング	バルダーアーマー	バルダーシールド	バルダーダガー	ナイトメア	*	*	29

出現敵ユニットデータ B75~99

【ユニット73】

No	クラス	LV	E	AL	装備				魔法			忠
					1	2	3	4	1	2	3	
1	リッチ	50	大地	C	バルダーメイス	バルダーシールド	バルダーアーマー	知性の指輪	クラッグプレス	スタンスローター	アイスブラスト	29
2	コカトリス	50	風	C	*	*	*	*	*	*	*	33
3	コカトリス	50	炎	C	*	*	*	*	*	*	*	28
4	ティアマット	50	水	C	*	*	*	*	*	*	*	24
5	スケルトン	50	風	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	26
6	スケルトン	50	炎	C	バルダーアックス	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	32
7	スケルトン	50	大地	C	バルダークラブ	バルダーヘルム	バルダーアーマー	*	*	*	*	31
8	ゴースト	50	水	C	バルダーソード	バルダーシールド	バルダーアーマー	*	*	*	*	27
9	スケルトン	50	風	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	30
10	スケルトン	50	炎	C	ツインクロスボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	33
11	スケルトン	50	大地	C	バルダースピア	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	34
12	ゴースト	50	水	C	バルダーボウ	バルダーアーマー	バルダーヘルム	*	*	*	*	29
13	ゴースト	50	風	C	バルダーメイス	ローブ	バルダーシールド	*	デッドショット	サンダーフレア	*	26
14	ゴースト	50	炎	C	バルダーメイス	ローブ	タワーシールド	ビビッドリング	ワードオブペイン	*	*	25
15	ゴースト	50	大地	C	シプレの杖	魔術師のローブ	バルダーシールド	*	ナイトメア	*	*	32
16	ゴースト	50	水	C	シプレの杖	魔術師のローブ	タワーシールド	ビビッドリング	アイスブラスト	アシッドレイン	*	24

地下75階を越えて

●出現敵ユニット数の増加

死者の宮殿・地下75階以降の深部では、より強大な力を持つ敵ユニットが、大量に出現することになる。それまで5体程度の出現数だったものが、最大8体まで増加する。レベルの上昇という地力のアップが図れない以上、敵ユニット個体の戦闘力上昇と出現数増加による脅威を克服するには、戦略上の工夫が要求される。

戦略の基本は、ペトロクラウドによる、石化制圧にある。1ターン目から魔法を使用するために、マジックペーストを用いることは有効な手段だが、全フロア分の数を確保しておくことは困難である。そこで、消費アイテムに頼ることなく、1ターン目から魔法を使用するための工夫が必要となる。ここでは、その成功率と戦略上の観点から、素早さに秀でたハボリムを使用者と限定する。

地下1階で入手できる黒の魔道衣もしくは地下25階で入手できる白の魔道衣を装備させる。これらにはMPの上昇を促す効果があるからだ。さらにレベルは26～30に、WTを350～380に設定する。これは、敵のレベルをその範囲内に設定し、なおかつハボリムを全ユニット中最初に行動可能にする役割を持つ。以上が満たされれば、1ターン目から、しかも敵ユニットにATが回る前にペトロクラウドが使用可能な状態となる。

死者の宮殿・最深部

死の胎内とも言える最深部で、死を纏いつつもそれを受け入れずに蠢く亡者ども。彼らを駆逐するにはスターティアラが効果的だ。だが、アンデッドユニットを倒したところで、何も得るものはない。それならばテレポートを活用してリーダーを強襲したい。無用な手間は、極力省くべきだ。最深部にたどり着いたとはいえ、まだ先は永いのだから……。

●最深部(B100)で待つものとは?

覚えているだろうか。肉体と記憶を失わぬ不老不死を求めた彼を。デニムと敵対し、死者の指輪を用いてリッチとなった彼を……。リッチとなり生前の肉体を失った彼だが、未だ真の不老不死を求め、研究を重ね続けている。死者の宮殿に対するデニムの飽くなき探求心と、不老不死を求める彼の研究欲が邂逅(かいごう)する場所。それこそが最深部・地下100階である。

彼がアンデッドと共に蠢(うごめ)く最深部は、溶岩の流れる灼熱の地獄。彼以外の全てのユニットがアンデッドであるここでは、スターティアラによる速攻こそが、最も効果的な攻撃となる。また、高い攻撃力を持つ味方ユニットをテレポートで彼の背後に飛ばし、一太刀のもとに切り捨ててしまうのもいい。

延々と続いた死者の宮殿の最後を飾るトロフィーに、多大な期待を寄せるのは当然だろう。ところが、ここで入手できるものは、彼の落とすネクロマンシーのみ……。

●最深部の秘密

彼を倒し、ネクロマンシーを手に入れた後、強制的に地上へと転移される。余りにもあっけない幕切れ。しかし、途方もない虚無感にさいなまれる前に、こんな噂を聞いて欲しい。

「２回目の最深部が、かなり怪しいらしい」

最深部までの途方もない道のりの記憶が立ち現れ、投げ出したくなるかもしれない。だが、せっかく「半分」まで進んだのだ。ここは、是非とも、再度挑戦して欲しい。どのような形容詞をも凌駕する、とてつもない宝が眠っているらしいからだ。

赤いアイテム。最深部に再び訪れた者のみが手に入れられる幻のアイテムの色は、赤い。ここにその名を記すことはできないが、前作『伝説のオウガバトル』において隠しマップのタイトルにもなっていた。WRで一風変わった情報を読むこともできるだろう。

覇王への道

死者の宮殿は、魅惑的なアイテムの宝庫である。「覇王」の定義は人それぞれだろうが、死者の宮殿におけるそれにとって、アイテム奪取は欠かすことのできない要素であろう。ここでは、宮殿探索における覇道と王道の道しるべとして、特に注目したいアイテムを紹介する。以下を参考に、それぞれの「覇王」を目指して欲しい。

●セット・アイテム

１ユニットが装備できるアイテムは４つ。セット・アイテムとは、同系列のアイテムが４種存在し、１ユニットがトータルコーディネイトできるものを意味する。

［暗黒魔導器シリーズ］［オウガシリーズ］［くさいものシリーズ］の３つが用意されている。

●オススメ・アイテム

装備していることで、戦略上有利となるアイテムと、その入手フロアを列挙しておく。アイテムの効果はP302からのアイテムデータを、アイテム所有ユニットの詳細は宮殿内の出現ユニットデータを参照のこと。

［トロフィー］
◎黒の魔道衣：地下１階
◎スターティアラ：地下５階
◎白の魔道衣：地下25階

［仲間にする］
◎ウイングシューズ＆ワープリング＆風の法衣：地下50階

［ランダムトレジャー］
◎ワープリング：地下１階（最初に訪れた際のみ）

●デネブ・アイテム

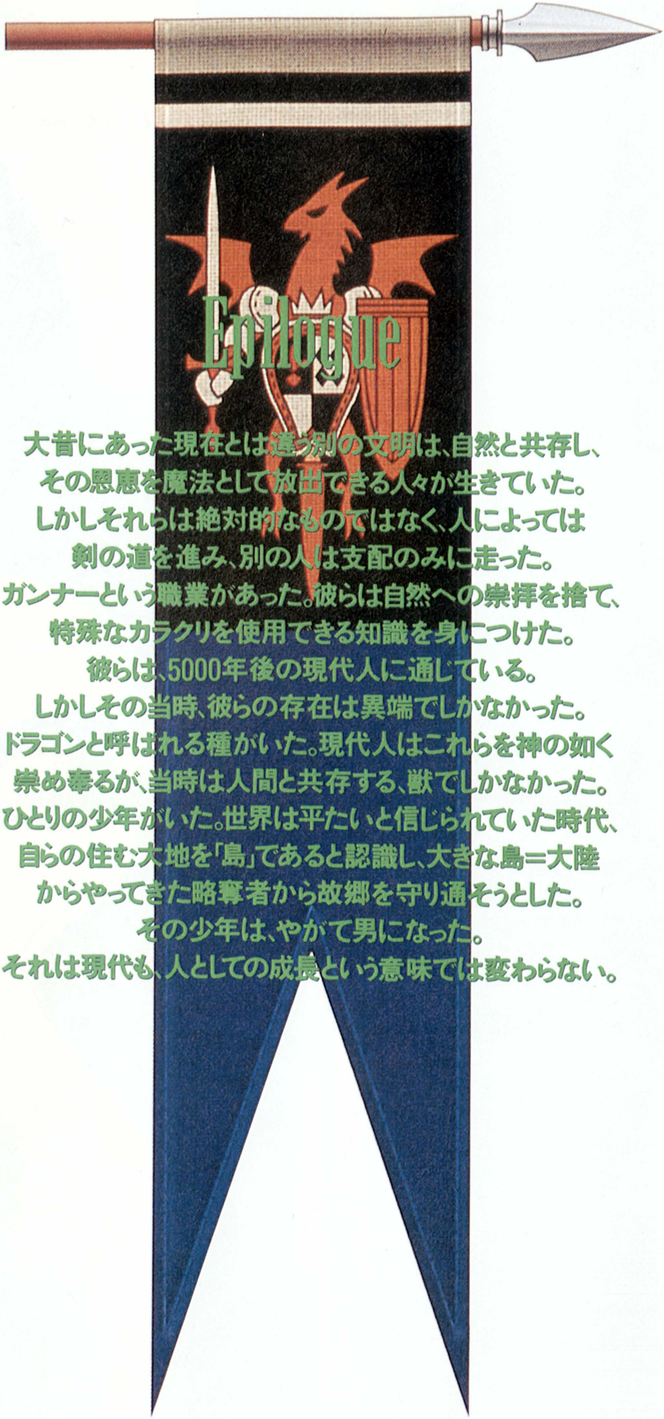
地下１階～24階にて、ガラスのカボチャというアイテムが入手できる。これは最大で10個まで所持でき、10個集めた後にデネブの店でパンプキンヘッドを10体雇用すると、禁呪・ストライクノヴァを持つパワーアップデネブを仲間にすることができる。１回の探索で平均３個程度入手でき、３～４回の探索によって、10個集めることができるだろう。禁呪以外にも炎の法衣、ファイアワンドなど、貴重なアイテムを装備している。

右記のセット・アイテムは、一式揃えて装備することで、パラメータを驚異的に上昇させたり、特殊な効果が得られたりする。詳細は以下。

［暗黒魔導器シリーズ］
スカルマスク　ダグザハンマー
死霊の指輪　死神の甲冑
（物理＆魔法防御力のパラメータが999になる）

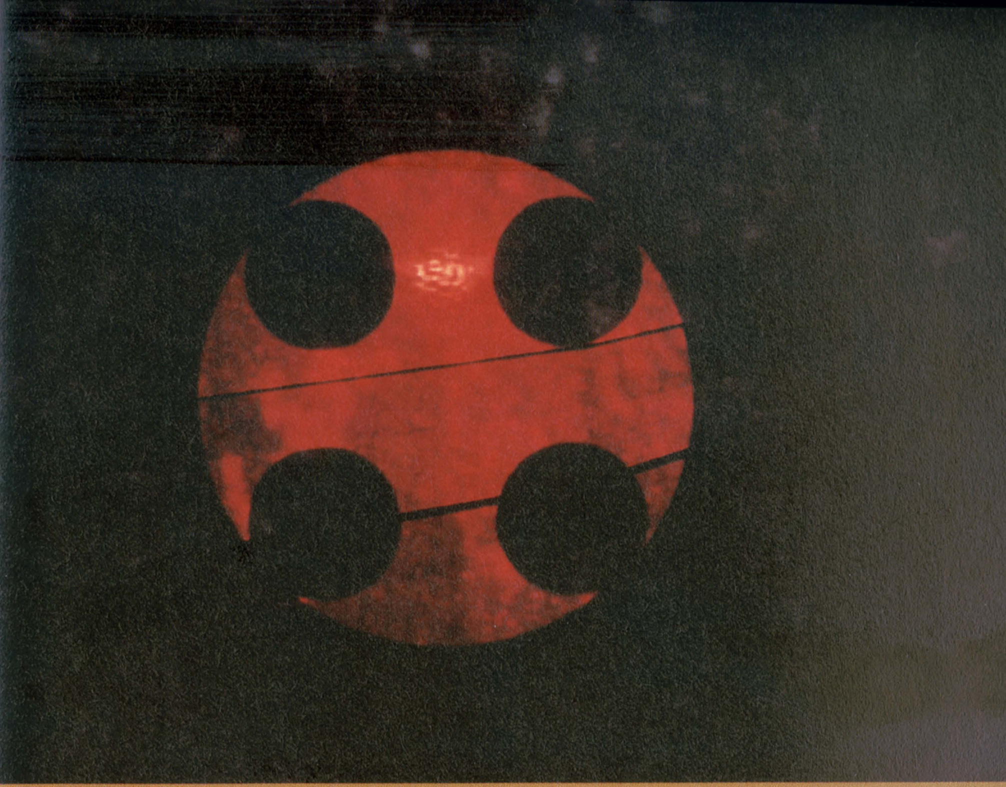
［オウガシリーズ］
オウガヘルム　オウガブレード
オウガシールド　オウガアーマー
（直接＆投射攻撃力のパラメータが999になる）

［くさいものシリーズ］
ヌメヌメする兜　にぎりがくさい剣
むずがゆい小手　汗くさい甲冑
（敵から攻撃を受けなくなる）



Epilogue

大昔にあった現在とは違う別の文明は、自然と共存し、
その恩恵を魔法として放出できる人々が生きていた。
しかしそれらは絶対的なものではなく、人によっては
剣の道を進み、別の人は支配のみに走った。
ガンナーという職業があった。彼らは自然への崇拝を捨て、
特殊なカラクリを使用できる知識を身につけた。
彼らは、5000年後の現代人に通じている。
しかしその当時、彼らの存在は異端でしかなかった。
ドラゴンと呼ばれる種がいた。現代人はこれらを神の如く
崇め奉るが、当時は人間と共存する、獣でしかなかった。
ひとりの少年がいた。世界は平たいと信じられていた時代、
自らの住む大地を「島」であると認識し、大きな島＝大陸
からやってきた略奪者から故郷を守り通そうとした。
その少年は、やがて男になった。
それは現代も、人としての成長という意味では変わらない。



第②部

データ

ユニットデータ

UNIT

タクティクス＝戦術に必要な知識として、最重要地位を占めるのは、ユニットデータであることに疑いがない。ここでは、各ユニットごとの解説と、パラメータを別建てにして掲載する。

まずP288からのユニット解説では、テンプルナイトを除いて、仲間として選択できるユニットを紹介する。

・☆印からの一文……対象ユニットへの一般的評価。

・(本音)の一文……編者の主観を交えた、攻略上の使い勝手。

続くP294からのユニットパラメータは、3段階構成になっている。まずは解説にて紹介されたユニットのデータ。誌面の都合上、ドラゴン系のみ別になっている。

欄外の、"殺害"とは、とどめを刺す行為を意味する。ここで注意点がひとつ。説得で仲間にしたブラックドラゴンやティアマットは、殺害条件をクリアしていない場合、1クラスダウンさせると元に戻れなくなる。またホワイトドラゴン状態時に殺害条件をクリアしていても、ブルードラゴン等にクラスダウンさせるとその条件が反古になってしまう。

次に敵専用ユニットのデータ。ガーディアンのパラメータも掲載した。3番目が固有ユニットのデータ。ヴァイスのウォリアーやカチュアのプリンセス、フォリナー4姉妹のシャーマンなどがこれにあたる。

ガーディアンについて

死者の宮殿において、最強の敵といっていいのが写真にあるガーディアンたちだ。一見グリフォンやゴーレム、ドラゴンにコカトリスに見えるが、金色に輝いているだけで、もはや別の怪物である。強敵だが、その代わりレア・アイテムを落とす。

各パラメータの説明

EL……エレメント。新ユニットは全エレメントに対応し、出現時ランダムで選択される。もしくは転生前のエレメントとなる。

AL……アラインメント。属性のこと。L＝ロウ、N＝ニュートラル、C＝カオスの略。

呪文数……ユニットが保持できる呪文の数。

クラスチェンジに必要な数値……まさにまずこの数値を持っていないと、このクラスにチェンジできないことを指す。

LV.UP時の上限値……レベルアップの際、どのパラメータが最高でいくつ上がるかを示す。

各エレメントの魔法・特殊攻撃へのダメージ度……この数値は耐久値を示す。低いほどそのエレメントを使った攻撃に対して強い。

種族……人間以外は忠誠度が低くても部隊から離脱しない。

ダブルアタック……武器を両手に装備させた際、2度攻撃するか否か。

得意武器……装備した際により大きなダメージを与えられる武器種類。

素手投射……素手で投射攻撃した場合の種類。

素手攻撃……素手攻撃した場合の種類。

魔法タイプ……魔法データ部分で数字に対応した魔法を装備・使用できる。

スペシャル攻撃……標準装備、またはレベルが上がると使用可能になるスペシャル攻撃。ヒドラのみ4種類保有。

移動タイプ……各タイプの移動コスト表はP301に掲載。それを参照にしていただきたい。

移動力……地上を進む際に得られる、1回のターンで移動できるブロック数。

天候抵抗……悪天候時、能力を発揮できるかが基準。

キャラクター名……固有ユニットのみにある。

忠……忠誠度。固有ユニットが仲間になった時点での忠誠度。

※敵専用ユニット・パラメータには、味方になった場合のパラメータ、例えばLV.UP時の上限値などというパラメータはない。また、武器を装備している敵が、素手の攻撃をしてくることは滅多にない。

なお、敵専用クラスのパラメータは、特に攻略上必要とされないため割愛した。

〈各パラメータの上がりやすいユニットNO.1〉
クラスチェンジ可能な人間系に絞って、各パラメータの最も上昇するユニットを紹介した。練習ステージなどでパラメータ補強をしたい人は、この表を参照に。

〈各町の民族割合リスト〉
この表の利用方法は、主人公の置かれた立場にあった民族をショップで傭兵するためのものだ。総じてガルガスタン人は忠誠度が低い。ウォルスタ人の忠誠度は、デニムのスタンスによって高くも低くもなる。基本的に第2～3章途中までのカオスルートは低く、ロウルートでは高めになる。バクラム人は、後半に高くなる。蛇足だが、ヴァレリア島全人口の7割を占めると言われるガルガスタン人の人口比率がやけに低いのはなぜだろう。正規兵ばかりで、傭兵用のいわゆる"野武士"はあまりいないのか？

一般ユニットの新たなる価値

固有ユニットが増えるに連れ、一般傭兵達はどんどん片隅に追いやられるかもしれない。しかし、ネクロマンシー＋リーンカーネイト（育てたユニットを一度アンデッド化し、その後転生させる。こうすると高いパラメータを有するレベル1のソルジャー、アマゾネスができる）で、最強ユニットを作り出すこともできる。ちなみにレベル30でユニットを3回転させると、WTは何と1になる。ほとんど一撃必殺だ。こんな奴らを必殺剣の道具にした日にゃ、その剣の強さときたら……!!

なお固有ユニットでもできないことはないが、顔が変わってしまう。

各パラメータの上がりやすいユニットNO・1

パラメータ	性別	ユニット
HP	♂	バーサーカー(9) テラーナイト(9)
	♀	ヴァルキリー(8) ドラゴンテイマー(8)
MP	♂	ウォーロック(7) リッチ(7)
	♀	セイレーン(6) プリースト(6)
STR	♂	ドラグーン(7)
	♀	ヴァルキリー(6) ドラゴンテイマー(6)
VIT	♂	テラーナイト(6) ビーストテイマー(6)
	♀	アーチャー(5)
INT	♂	ウィザード(7) エクソシスト(7)
	♀	セイレーン(8) プリースト(8)
MEN	♂	ウォーロック(8)
	♀	ウィッチ(7)
AGI	♂	ソードマスター(7)
	♀	アーチャー(6)
DEX	♂	ソードマスター(8) ドラグーン(7)
	♀	アーチャー(7)

各町の民族割合リスト

ショップ	ウォルスタ人	ガルガスタン人	バクラム人
港町ゴリアテ	100%	0%	0%
クリザローの町	80%	20%	0%
古都ライム	30%	70%	0%
港町アシュトン	0%	100%	0%
バルマムッサの町	50%	50%	0%
ウェアラムの町	0%	10%	90%
グリムスビーの町	20%	50%	30%
アルモリカ城	90%	10%	0%
コリタニ城	30%	70%	0%
ブリガンテス城	20%	50%	30%
フィダック城	10%	10%	80%
バーニシア城	10%	10%	80%
王都ハイム	0%	0%	100%

【男用ユニット】Sサイズ

ソルジャー

☆男ユニットの基本クラス。といっても、クラスチェンジ前の下積みユニットではない。パラメータが平均的に上昇するので、育て方次第では汎用的に投入できるユニット。
（本音）パラメータが平均的に上昇するほど使えないものはない。レベル5になったら上級クラスにチェンジしてしまおう。

ナイト

☆「武」に優れ「忠」を重んじる騎士道の伝導師。ソルジャーよりも力と技に秀でており、前線には欠かせない。
（本音）確かに攻撃力、防御力の高さは優れている。しかしそのメリットを消してしまうWTの遅さ。比較論だが、前線の盾にするならナイトよりはバーサーカー、ドラゴンではないか？

バーサーカー

☆強靱な肉体と人並はずれた力を持った狂戦士。力に任せた戦法を得意とし、ナイトよりも防御力に優れている。
（本音）防御力に優れた、というのがミソ。ドラゴンがいないパーティーなら、前線の盾として活躍してくれることだろう。問題はやはりWTの遅さ。彼が盾だと移動が遅くなる。

テラーナイト

☆無数の悪霊や亡霊を引き連れた「恐怖の騎士」。周囲3パネル以内の敵の戦闘能力を下げるという特殊能力を持つ。
（本音）説明はネガティブだが、非常に頼りになるユニットのひとつ。主人公がこれになってもいいくらいだ。敵の直接攻撃力を下げるので前線に出てもしぶとい。ただし条件が高い。

ソードマスター

☆剣技を極めるのは己の魂を磨き、業を乗り越えるため。片手用武器を両手に持つと二刀流になる。魔法も行使可能。
（本音）ハボリムを仲間にできたら彼ひとりで十分。もしいないなら、ニンジャからチェンジさせるのが美しい。ダブルアタックよりも、俊敏性の高さがこのユニットの持ち味なのだ。

ドラグーン

☆ドラゴンに対して圧倒的な攻撃力を誇る。ドラゴン、リザードマンには天敵だが、ほかのクラスが相手の場合、戦闘力は並。
（本音）バーサーカーやビーストテイマーからチェンジしてご覧なさい。ドラゴン以外でもすごい攻撃力が発揮されるから。前職が何だったのかも途中追加ユニットには重要な要素なのだ。

ニンジャ

☆素早さが高く、剣技も長けている。ダメージよりも確実にヒットさせるタイプ。彼らのみ3段の高さを上り、4段の高さを下りることができる。
（本音）移動力が6、水上歩行、魔法も効果は貧弱ながら使える、と序盤必須のユニット。WTの速さも魅力。彼らを経由して直接攻撃ユニットを作るのが定番だ。

ビーストテイマー

☆グリフォン、コカトリス、オクトパスら魔獣が彼の周囲3パネル以内にいると、その戦闘能力が上がる、という特殊能力を持つ猛獣使い。
（本音）猛獣使いなだけでなく、防御力も高いので、育てていけば盾にもなれる。しかし結局は獣系を使わないと、その能力は宝の持ち腐れになってしまう。

ウィザード

☆幅広い知識と豊富な経験から多くの攻撃魔法を使いこなせる。後方支援型ユニットとして、アタックチームには欠かせない。地道に育てるのがコツ。
（本音）欠かせないのはホント。しかし魔法系のユニット間は互換性が高いので、回復系やウォーロックになってほかのパラメータを伸ばすという修業も可能。

ウォーロック

☆学者と呼ぶに相応しい魔法使い。人形使いでもあり、周囲3パネル以内のゴーレムの戦闘能力を高めるという特殊能力あり。
（本音）男版ウィッチ。どうせなら女の方がいい？　竜言語魔法を使えるのが最大のメリット。終盤に作れば、使用価値は高いが、ラドラムがいればそれで十分という声も。

エクソシスト

☆聖なる加護により除霊を特技とするアンデッド退治のスペシャリスト。イクソシズムを装備できるのは彼だけ。
（本音）通常のアタックチームにはいらないが、アンデッドが出てくるマップでは大活躍するため育てていかねばなるまい。MPの増え具合もウィザードよりは多い。訓練時に使える。

ガンナー

☆剣に代わる強力な武器「銃」を扱える唯一のクラス。魔法などの超自然科学に対する信奉を捨てたため、魔法に対する耐久力が著しく低下した。
（本音）レンドルがいないとこのクラスは作れない。銃がないと意味がない。一度チェンジしたらもう他のクラスにはなれない。だからレンドルだけでいい。

【女用ユニット】Sサイズ

アマゾネス

☆幼少の頃より武術を学び、男戦士に負けないくらいの成長をしている女ユニットの基本クラス。レベルアップに応じて様々なクラスにチェンジできる。
（本音）ソルジャーの時と全く同じ。平均は平凡だ。レベル6でトットとアーチャーかクレリック（時にはウィッチ）にしてしまおう。

ヴァルキリー

☆肉弾、魔法の2種類の攻撃をこなし、オールラウンドに力を発揮する魔法戦士。ナイトに比べ、やや非力。水の中で移動ができるのがメリット。
（本音）攻撃力はアーチャー以下、魔法力はセイレーン以下。肉弾は男ユニットに勝てない。中途半端は、そのユニットを不幸にするだけかも……。

アーチャー

☆一定距離をおき、弓による投射攻撃を得意とする後方支援型ユニット。素早さと器用さの高さは命中精度を上げ、特に悪天候下でその能力を発揮する。
（本音）女ユニットの攻撃系はこれに限る！　肉弾は男に任せ、後ろから援護で美しい信頼関係。WTも速い。成長すれば、高いところにも矢が届くようになる。

ドラゴンテイマー

☆周囲3パネル以内のドラゴンの戦闘能力を高めるという特殊能力を持つ竜使い。ヴァルキリー同様、肉弾・魔法の両攻撃を使いこなせる。
（本音）アーチャーから転向させるなら、ヴァルキリーよりこちら。ドラゴンのパワーを上昇させるヴァルキリー！　でも弓はアーチャーの方が上手いけど。

セイレーン

☆多くの攻撃魔法を行使できる魔女。女版ウィザード。ウィザードより知力とMPの上昇率が高く、成長が速い。

（本音）WTが遅くなりがちだが、その魔法攻撃力を考えると、ある意味ウィザードより使える。システィーナやオリビアをこれにして、召喚魔法を持たせてご覧なさい。すごいから。

ウィッチ

☆多くの補助魔法を行使する魔女。攻撃魔法を行使できないため、派手さを欠くがサポート要員として欠かせない存在だ。

（本音）ウィッチを使いこなしてこそのタクティクスの達人だろう。上手く使いこなすには熟練を要する。しかし補助魔法がはまったときは、味方の力を何倍にもできるのだ。

クレリック

☆聖なる神の加護により回復魔法を行使する僧侶。アタックチームにひとりは欲しいところ。

（本音）ひとりどころか最低でもふたりは欲しい。確かにゲーム序盤はカチュアもいることだしひとりでもいいが、やがてふたり、3人と回復系が必要になるはずだ。ヒーリングプラスを使えるのはこのクラスだけ。

プリースト

☆回復魔法と攻撃魔法の両方を行使する僧侶。使者の魂を呼び戻し肉体を復活させるリザレクションを使える唯一のクラス。

（本音）リザレクションが手に入ってからは、アタックチームにひとりは必須。ヒーリングプラスを使えないのがネック。だからひとりでいい。攻撃魔法に期待してはいけない。

【転生ユニット】Sサイズ

リッチ

☆「死者の指輪」で復活を遂げたことでさらにハイレベルの能力を身につけた魔道士。全エレメントの魔法を行使できる。

（本音）女ユニットも、死者の指輪を持っている状態で条件をクリアすればなれる。魔法系クラスからのチェンジが好ましい。使用可能魔法の多さから、早い段階でエキスパートにするも可。

エンジェルナイト

☆修練を積んだ心清き女ユニットのみ、死後、天使に転生できる。エクソシストと同様に攻撃系神聖魔法を行使でき更に成長すると天使言語も扱えるように。

(本音)固有ユニットがこれになると少々悲しい。神聖系の魔法をひとつしか持てないが、飛行ユニットであるのがミソ。アンデッド系には無類の強さを発揮。

【亜人間ユニット】Sサイズ

フェアリー

☆小さな身体の愛らしい妖精。常時空中に浮いていることができる。非力なためその攻撃力に期待するのは間違い。愛らしさを振りまくだけのマスコット？
（本音）いやいやなかなか侮れない。弓を持たせればほぼ確実に命中し、防御力は低いが素早い動きで攻撃をかわす。ゲーム中盤くらいまでは使用価値あり。

グレムリン

☆魔界の血を受け継いでいる小悪魔。常時空中に浮いていることができる。醜い姿とは裏腹に寂しがりやで人懐っこい。
（本音）暗黒系のフェアリー。ただしこちらはショップで仲間にすることができない。戦闘で説得するにも、防御力がなさすぎるので、すぐ死んでしまうのが玉に傷。

ホークマン

☆気性が荒く、戦闘を好む野蛮な有翼人。人間の3倍の寿命を誇る。背中の翼を使うことで地形や高さに左右されずに移動できる点がメリット。
（本音）斧系が得意武器だが、弓を持たせた方が飛行ユニットの特性を生かせる。すぐに高台に上れるからだ。ちなみにカノープスはバルタン。混同なき様。

リザードマン

☆堅いウロコをまとった水陸両用のトカゲ男。その戦闘力は高く、ナイトを凌ぐほど。
（本音）トカゲが好き嫌いにかかわらず、人間系の肉弾ユニットよりもずっと使える。人間は後方支援、そしてリザードマンを盾にするのもおもしろい。敵は人間以外に攻撃を集中しやすい特徴があるし。

スケルトン

☆アンデッドモンスターの一種ですでに死んでいるガイコツ戦士。HPが0になっても、一定の時間を経過すると復活する。
（本音）禁呪、神聖攻撃かフェアリーのマジックミサイル以外では死なない。盾としては最適、と思われるが、HPが0の間は、カード、財宝と同じ。その間の味方の防御はどうするの？

ゴースト

☆霊魂だけの存在で実体を持たないアンデッド。そのため肉弾攻撃がほとんど効かない。スケルトン同様HPが0になっても一定時間後、復活する。
（本音）移動がワープなので、地形に影響を受けない。魔法を使える。しかもアンデッド。偏見さえなければ仲間にするのもおもしろい。

パンプキンヘッド

☆魔女デネブの魔法によってカボチャから作られた人工生命体。その姿を見た敵兵士は、このユニットを何が何でもいたぶってみたくなるらしい。
（本音）敵は本当にこいつだけを狙ってくる。完全に的状態だ。戦力にはならないが、オトリにはいいかも。レベルが上がってもあまり強くならない。

ゴブリン

☆額に大きな角を持つ鬼人。オウガバトルの際、地上に残ったオウガの末裔といわれている。耐久力に優れ、ホークマンなみの移動力を誇るデミヒューマン。
（本音）出現するのは死者の宮殿内。特に仲間にする必要はないが、リザードマンを使うくらいなら、彼らを盾に利用する方がいいだろう。

ゴーゴン

☆頭髪の代わりに無数のヘビが生え、ヘビの下肢を持つ。見た者を石に変えてしまう「邪眼」を持つため、対戦する場合は盾を装備するか正対しないようにに。
（本音）仲間になりづらい。HPをかなり減らしてから説得するように。射程の関係ない邪眼は使える！　ペトロクラウドがない人は、絶対に仲間にしよう。

テンプルナイト

☆ローディス教国がヴァレリアに派遣した暗黒騎士団に属する兵士。あらゆる剣技と魔法に通じている。説得には応じない。
（本音）彼らは正真正銘の人間である、とまずは断りをいれておく。味方にはならないので使用感はわからない。装備武器、魔法によってタイプが変わるため戦闘前には必ずチェックを。

【獣ユニット】Lサイズ

グリフォン

☆ライオンの胴体にワシの頭と翼を持つ魔獣。飛行移動のため地形や高さに影響されない。攻撃力はさほど高くないが、成長すると翼からウインドショットを放つ。
（本音）味方のそれは弱いのに、敵は異常に強く感じるユニットの典型。なぜ敵のウインドショットは外れないの？

コカトリス

☆ニワトリの胴体にヘビのウロコと尾を持つ魔獣。石化効果を持つペトロブレスを吐く。他のLサイズに比べてWTが速く、飛行移動もできる。
（本音）移動力があって、素早く敵を石化。ペトロクラウドを入手するまでは、結構使用価値のあるユニットだ。ただし前半で仲間にするには説得しかない。

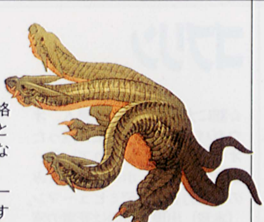
オクトパス

☆水中に侵入可能な唯一のLサイズユニット。足場代わりに使えるという点もメリット。地上では攻撃力・防御力が低くなってしまうが水中なら驚くほどの機動力を発揮する。
（本音）ほぼ、タコヤキ専用ユニット。足場代わりにしか使えないのなら、どうだろう。

ゴーレム

☆粘土で作られたモンスター。体が堅く、肉弾攻撃でダメージを受けることはほとんどない。壁として使うとよいだろう。
（本音）敵が同レベルならいいが、ひとつでも上だとダメージはやっぱりもらう。魔法にも強くない。なによりも遅い。壁というより“敵の的”としてなら使う価値はあるだろう。

ヒドラ



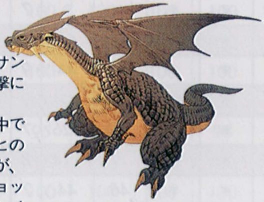
☆3つの頭を持つ多頭竜。性格は極めて狂暴。飼い馴らすことは難しい。エレメントに関係なく複数のブレスを使う。
（本音）Lサイズユニットは、一度仲間になってしまえば離反することはない。そのため忠誠度が低くても構わない。鍛えたドラゴンよりも強かったりするので、嬉しいやら悲しいやら。

サイクロプス

☆いわゆるひとつ目の巨人。モンスターの中では唯一の軽歩タイプ。知能レベルが低いため武器装備はできないが、トキシックブレスを吐ける。
（本音）魔法にやや弱いのが玉に傷。トキシックブレスだけならブラックドラゴンなどでも代用できる。Lサイズのメリットを活かしきっているとはいい難い。

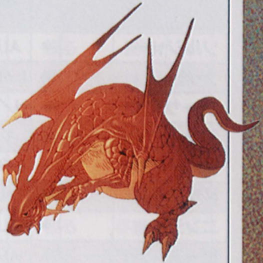
【ドラゴンユニット】Lサイズ

サンダードラゴン



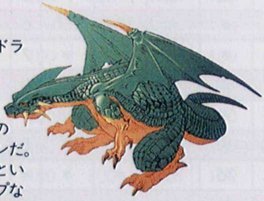
☆風のエレメントを備えたドラゴン。マヒ効果を持つサンダーブレスを吐く。肉弾攻撃にはほとんど無敵。
（本音）ステータス異常の中では、一番効果的と思えるマヒのブレスを吐くこのドラゴンが、一番のお勧めと言える。ショップで雇用するなら、アラインメントがロウを選びたい。

レッドドラゴン



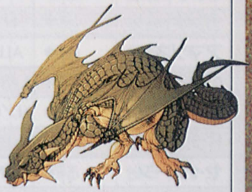
☆炎のエレメントを備えたドラゴン。アイテム劣化の効果を持つファイアーブレスを吐く。肉弾攻撃にはほとんど無敵。
（本音）敵がパワーダウンしてもどうせ攻撃を受けるのなら、攻撃ができなくなるブレスの方が使い勝手がいいのは当然であろう。

ブルードラゴン



☆水のエレメントを備えたドラゴン。眠り効果を持つコールドブレスを吐く。肉弾系の攻撃にはほとんど無敵。
（本音）サンダードラゴンの次に使えるのがこのドラゴンだ。「眠り」の方がかけやすいというのもメリット。氷のマップなどではいつもより確実に活躍する。

アースドラゴン

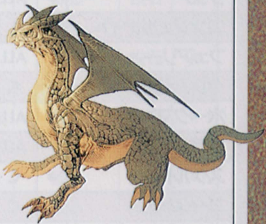


☆大地のエレメントを備えたドラゴン。毒効果を持つポイズンブレスを吐く。肉弾攻撃にはほとんど無敵。
（本音）初期ドラゴンはどれも肉弾攻撃が強いとなっているが、レベル上の敵の攻撃ではそれなりにダメージを受ける。ポイズンブレスは長期戦では有効だが……。

ホワイトドラゴン

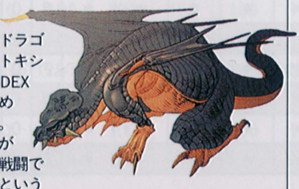
☆白銀のウロコを持つドラゴン。ブレスはエレメントに準じて異なっている。VITの上昇率が上がり、さらに耐久力もアップ。
（本音）上記４種がクラスチェンジしてこのドラゴンになる。アラインメントがN、Cなら、どんどん戦闘に出して敵を倒そう（もちろん、上級ドラゴンを作るため）。

バハムート



☆伝説の神竜ディバインドラゴンの末裔といわれ、白銀に輝くボディは発光している。HPの上昇率と耐久力は最高。ブレスはエレメントに準じている。
（本音）ホワイトドラゴンからアラインメントLのみがクラスチェンジできる。４種のドラゴンの特徴をそれぞれ生かした究極の形態だ。

ブラックドラゴン



☆漆黒のウロコを持ったドラゴン。チャーム効果を持つトキシックブレスを吐く。VITとDEXの上昇率がアップしたため戦闘能力が底上げされた。
（本音）アラインメントがNとCのみなのはいいが、戦闘で30人以上殺害している、という条件は厳しい。ランダムバトルを大いに利用したい。

ティアマット

☆破壊神リュングヴィの末裔といわれ、魔界の血を受け継いだ暗黒竜。周囲３パネル以内の敵の攻撃力を下げるという特殊能力を持つ。
（本音）アラインメントはCのみ。戦闘で40人以上殺害という条件は、さらに厳しい。作ることを目的にしたドラゴンといえるのではないか。

ユニットパラメータ 1

クラス	EL	AL	呪文数	クラスチェンジに必要な数値								LV.UP時の上昇値							
				HP	MP	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	HP	MP	ST	VT	IN	ME	AG	DX
ソルジャー	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	7	3	5	4	5	5	5	5
ナイト	＊	L／N	＊	＊	＊	45	44	＊	＊	＊	46	8	1	6	4	4	5	4	6
バーサーカー	＊	N／C	＊	＊	＊	45	46	＊	＊	＊	44	9	1	6	5	3	6	4	5
テラーナイト	＊	C	＊	＊	＊	117	114	＊	＊	＊	104	9	0	6	6	3	5	3	5
ソードマスタ	＊	L／N	1	＊	＊	95	＊	＊	＊	102	126	7	3	4	3	5	6	6	8
ドラグーン	＊	N	1	＊	＊	115	106	＊	＊	＊	114	8	0	7	4	3	4	3	7
ニンジャ	＊	ALL	1	＊	＊	45	＊	＊	＊	46	44	7	2	4	4	4	5	7	6
ビーストテイマー	＊	ALL	＊	＊	＊	45	44	＊	46	＊	＊	8	0	6	6	3	5	4	5
ウィザード	＊	N／C	3	＊	16	＊	＊	44	42	＊	＊	5	5	3	2	7	6	4	4
ウォーロック	＊	L／N	3	＊	84	＊	＊	124	112	＊	＊	5	7	3	1	6	8	3	3
エクソシスト	＊	L	3	＊	＊	＊	44	42	44	＊	＊	6	6	3	4	7	5	3	4
ガンナー	＊	N	＊	＊	＊	120	＊	＊	＊	164	150	6	0	4	3	4	4	6	6
アマゾネス	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	7	3	5	4	5	5	5	5
ヴァルキリー	＊	L／N	2	＊	＊	44	46	42	＊	＊	＊	8	2	6	4	6	5	4	5
アーチャー	＊	N／C	＊	＊	＊	＊	44	＊	＊	44	48	7	2	4	5	4	5	6	7
ドラゴンテイマー	＊	ALL	1	180	＊	115	＊	＊	103	＊	＊	8	1	6	2	5	6	4	6
セイレーン	＊	L／N	3	＊	36	＊	＊	75	71	＊	＊	4	6	3	2	8	6	3	4
ウィッチ	＊	N／C	3	＊	16	＊	＊	45	41	＊	＊	5	5	3	3	6	7	4	4
クレリック	＊	L／N	3	＊	16	＊	＊	42	41	＊	＊	6	4	4	3	7	6	4	3
プリースト	＊	L	3	＊	70	＊	＊	125	110	＊	＊	5	6	3	2	8	6	3	4
リッチ	＊	ALL	3	＊	114	＊	＊	162	147	＊	＊	4	7	1	1	7	7	3	3
エンジェルナイト	＊	L	1	＊	92	135	122	144	119	122	124	8	5	7	4	7	5	5	5
フェアリー	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	5	0	3	2	3	7	6	7
グレムリン	＊	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	5	0	6	1	3	2	7	8
ホークマン	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	7	3	5	3	5	5	6	6
リザードマン	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	8	0	6	5	2	5	5	4
スケルトン	＊	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	6	0	5	3	4	4	6	4
ゴースト	＊	C	2	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	6	4	3	2	6	6	4	4
パンプキンヘッド	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	4	0	3	7	2	7	4	4
ゴブリン	＊	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	7	0	5	4	5	5	5	5
ゴーゴン	＊	C	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	7	0	5	4	5	5	6	6
テンプルナイト	＊	ALL	3	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	9	6	5	4	5	5	5	5
グリフォン	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	8	0	8	4	2	5	3	3
コカトリス	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	9	0	7	4	3	4	3	4
オクトパス	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	7	0	7	3	2	8	3	3
ゴーレム	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	5	0	8	5	3	6	2	2
ヒドラ	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	9	0	9	6	2	9	2	4
サイクロプス	＊	ALL	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	8	0	7	6	1	7	3	3

※テラーナイト：30人以上殺害。ガンナー：レンドル参加以降。クレリック、プリースト：殺害数各10人、15人以下。リッチ：死者の指輪を装備しかつ、上記条件クリアのウィザード、ウォーロック、エクソシスト、セイレーン、ウィッチ、シャーマン死後転生。エン

ユニットパラメータ 2

クラス	各エレメントの魔法・特殊攻撃へのダメージ度							種族	ダブルアタック	得意武器	素手攻撃	素手投射	魔法タイプ
	物理	風	大地	炎	水	神聖	暗黒						
ソルジャー	115	100	100	100	100	100	100	人間	×	＊	殴る	投石	＊
ナイト	110	100	100	100	100	95	105	人間	×	剣	殴る	投石	＊
バーサーカー	105	100	100	100	100	105	95	人間	×	斧	殴る	投石	＊
テラーナイト	100	100	100	100	100	115	85	人間	×	斧	殴る	投石	＊
ソードマスター	120	95	95	95	95	85	100	人間	○	剣	殴る	指弾	5
ドラグーン	110	100	100	100	100	95	105	人間	×	剣	殴る	投石	0
ニンジャ	130	100	100	100	100	100	100	人間	○	爪	殴る	手裏剣	1
ビーストテイマー	105	100	100	100	100	100	100	人間	×	鞭	殴る	投石	＊
ウィザード	125	95	95	95	95	100	90	人間	×	＊	殴る	投石	1
ウォーロック	105	90	90	90	90	90	90	人間	×	＊	殴る	投石	3
エクソシスト	120	100	100	100	100	60	115	人間	×	＊	殴る	投石	4
ガンナー	135	130	130	130	130	130	130	人間	×	銃	殴る	投石	＊
アマゾネス	115	100	100	100	100	100	100	人間	×	＊	殴る	投石	＊
ヴァルキリー	110	100	100	100	100	95	105	人間	×	槍	殴る	投石	0
アーチャー	110	100	100	100	100	100	95	人間	×	弓	殴る	投石	＊
ドラゴンテイマー	110	100	100	100	100	100	100	人間	×	剣	殴る	投石	0
セイレーン	120	100	100	100	100	80	80	人間	×	扇	殴る	投石	1
ウィッチ	125	95	95	95	95	100	90	人間	×	＊	殴る	投石	5
クレリック	125	95	95	95	95	90	100	人間	×	＊	殴る	投石	7
プリースト	130	90	90	90	90	70	115	人間	×	＊	殴る	投石	8
リッチ	65	70	70	70	70	85	85	人間	×	＊	殴る	投石	2
エンジェルナイト	100	100	100	100	100	50	125	人間	×	槍	殴る	投石	4
フェアリー	125	90	90	90	90	90	90	亜人間	×	＊	殴る	投石	＊
グレムリン	115	100	100	100	100	125	75	亜人間	×	＊	殴る	投石	＊
ホークマン	120	100	100	100	100	100	100	亜人間	×	斧	殴る	投石	＊
リザードマン	105	110	110	110	110	110	110	竜族	×	鎚	殴る	投石	＊
スケルトン	110	100	100	100	100	125	75	人間	×	＊	殴る	投石	＊
ゴースト	65	110	110	110	110	135	85	人間	×	＊	殴る	投石	1
パンプキンヘッド	110	95	95	95	95	95	95	亜人間	×	＊	殴る	投石	＊
ゴブリン	105	95	95	95	95	110	90	亜人間	×	鎚	殴る	投石	＊
ゴーゴン	115	100	100	100	100	110	90	亜人間	×	弓	殴る	投石	＊
テンプルナイト	105	95	95	95	95	90	90	人間	×	剣	殴る	投石	9
グリフォン	110	105	105	105	105	105	105	魔獣	×	＊	ボディアタック	＊	＊
コカトリス	105	100	100	100	100	100	100	魔獣	×	＊	ボディアタック	＊	＊
オクトパス	120/65	125/85	125/85	125/85	125/85	125/85	125/85	魔獣	×	＊	突く	＊	＊
ゴーレム	65	90	90	90	90	100	100	人形	×	＊	ぶん殴る	＊	＊
ヒドラ	90	100	100	100	100	100	100	竜族	×	＊	咬みつく	＊	＊
サイクロプス	100	110	110	110	110	110	110	魔獣	×	＊	ぶん殴る	＊	＊

ジェルナイト：左記条件クリアした♀ユニットが、死後転生。パンプキンヘッド：デネブの店でガラスのカボチャ売却。10体傭兵後デネブの店に行くと…。※上表：数値が低いほどそのエレメント系攻撃に関してダメージは小さい。オクトパス：陸上／水中。

ユニットパラメータ 3

クラス	スペシャル攻撃			移動タイプ	移動力	天気抵抗
	1	2	3			
ソルジャー	*	*	*	軽歩	5	*
ナイト	*	*	*	軽歩	5	*
バーサーカー	*	*	*	軽歩	5	*
テラーナイト	*	*	*	軽歩	5	*
ソードマスター	*	*	*	軽歩	5	*
ドラグーン	*	*	*	軽歩	5	*
ニンジャ	*	*	*	軽歩+水上	6	*
ビーストテイマー	*	*	*	軽歩	5	*
ウィザード	*	*	*	鈍歩	5	*
ウォーロック	*	*	*	鈍歩	5	*
エクソシスト	*	*	*	鈍歩	5	*
ガンナー	*	*	*	軽歩	5	弱
アマゾネス	*	*	*	軽歩+水中	5	強
ヴァルキリー	*	*	*	軽歩+水中	5	強
アーチャー	*	*	*	軽歩+水中	5	強
ドラゴンテイマー	*	*	*	軽歩+水中	5	強
セイレーン	*	*	*	鈍歩	5	*
ウィッチ	*	*	*	軽歩	5	*
クレリック	*	*	*	鈍歩	5	*
プリースト	*	*	*	鈍歩	5	*
リッチ	*	*	*	鈍歩	5	*
エンジェルナイト	*	サイレントソング	サッドソング	飛行	6	弱
フェアリー	プリティキッス	ディープキッス	マジックミサイル	飛行+浮遊	5	弱
グレムリン	プリティキッス	ディープキッス	アビス	飛行+浮遊	5	弱
ホークマン	*	*	*	飛行	6	弱
リザードマン	*	*	*	軽歩+水中	5	強
スケルトン	*	*	*	軽歩	5	*
ゴースト	*	*	ライフフォース	ワープ+浮遊	5	強
パンプキンヘッド	ドラッグイーター	かぼちゃうぉーず	パンプキンボム	軽歩	5	*
ゴブリン	*	*	*	軽歩	6	強
ゴーゴン	邪眼	*	*	軽歩	5	強
テンプルナイト	*	*	*	軽歩	5	*
グリフォン	ウィンドショット	*	*	飛行	7	弱
コカトリス	ペトロブレス	*	*	飛行	7	弱
オクトパス	メイルシュトロム	*	*	鈍歩+水中	5	*
ゴーレム	*	*	*	鈍歩	5	強
ヒドラ	ファイアーブレス / ポイズンブレス	サンダーブレス	コールドブレス	軽歩	5	強
サイクロプス	トキシックブレス	*	*	鈍歩	5	強

ホワイトドラゴンとバハムートは、エレメントに応じてブレスが決定される。またフェアリーとグレムリンのスペシャル攻撃はそれぞれレベル10／18／25になると使用可能になる。同様にゴーストのライフフォースはレベル15になると使用可能になる。

ドラゴンパラメータ 1

クラス	EL	ALL	呪文数	クラスチェンジに必要な数値								LV.UP時の上昇値							
				HP	MP	STR	VIT	INT	MEN	AGI	DEX	HP	MP	ST	VT	IN	ME	AG	DX
サンダードラゴン	風	ALL	*	*	*	*	*	*	*	*	*	9	0	9	4	3	6	2	2
レッドドラゴン	炎	ALL	*	*	*	*	*	*	*	*	*	9	0	9	4	3	6	2	2
ブルードラゴン	水	ALL	*	*	*	*	*	*	*	*	*	9	0	9	4	3	6	2	2
アースドラゴン	大地	ALL	*	*	*	*	*	*	*	*	*	9	0	9	4	3	6	2	2
ホワイトドラゴン	*	L/N	*	170	*	135	90	*	*	*	55	9	0	9	5	3	5	2	3
バハムート	*	L	*	270	*	233	161	*	*	*	95	10	0	9	6	3	5	2	5
ブラックドラゴン	*	N/C	*	170	*	133	90	*	*	*	57	9	0	8	6	3	5	2	4
ティアマット	*	C	*	270	*	223	171	*	*	*	105	10	0	8	7	3	5	2	6

ドラゴンパラメータ 2

クラス	各エレメントの魔法・特殊攻撃へのダメージ度							種族	ダブルアタック	得意武器	素手攻撃	素手投射	魔法タイプ
	物理	風	大地	炎	水	神聖	暗黒						
サンダードラゴン	100	75	105	105	105	105	105	竜族	×	*	咬みつく	*	*
レッドドラゴン	100	105	105	75	105	105	105	竜族	×	*	咬みつく	*	*
ブルードラゴン	100	105	105	105	75	105	105	竜族	×	*	咬みつく	*	*
アースドラゴン	100	105	75	105	105	105	105	竜族	×	*	咬みつく	*	*
ホワイトドラゴン	95	100	100	100	100	95	105	竜族	×	*	咬みつく	*	*
バハムート	90	95	95	95	95	90	110	竜族	×	*	咬みつく	*	*
ブラックドラゴン	95	100	100	100	100	105	95	竜族	×	*	咬みつく	*	*
ティアマット	90	95	95	95	95	110	90	竜族	×	*	咬みつく	*	*

ドラゴンパラメータ 3

クラス	スペシャル攻撃			移動タイプ	移動力	天気抵抗
	1	2	3			
サンダードラゴン	サンダーブレス	*	*	鈍歩	5	強
レッドドラゴン	ファイアーブレス	*	*	鈍歩	5	強
ブルードラゴン	コールドブレス	*	*	鈍歩	5	強
アースドラゴン	ポイズンブレス	*	*	鈍歩	5	強
ホワイトドラゴン	☆	*	*	鈍歩	5	強
バハムート	☆	*	*	鈍歩	5	強
ブラックドラゴン	トキシックブレス	*	*	鈍歩	5	強
ティアマット	トキシックブレス	*	*	鈍歩	5	強

※ブラックドラゴン：30人以上殺害。ティアマット：40人以上殺害。

敵専用ユニットパラメータ A

クラス	AL	呪文数	各エレメントの魔法・特殊攻撃への耐久値							種族	ダブルアタック	得意武器	素手投射
			物理	風	大地	炎	水	神聖	暗黒				
ゲイビアル	C	2	100	110	110	110	110	120	100	竜族	×	鎚	投石
レリクスナイト	C	1	95	100	100	100	100	125	75	人間	○	斧	投石
ダークストーカー	C	3	125	100	100	100	100	110	90	人間	○	爪	手裏剣
ダークドラゴン	C	*	90	100	100	100	100	110	90	竜族	×	*	*
ダークアイ	C	*	95	110	110	110	110	120	100	魔獣	×	*	*
ダークウィング	C	*	95	105	105	105	105	115	95	魔獣	×	*	*
オピニンクス	C	*	95	105	105	105	105	115	95	魔獣	×	*	*
アイアンゴーレム	C	*	60	90	60	90	105	110	90	人形	×	*	*
レイヴン	C	1	115	100	100	100	100	110	90	亜人間	×	*	投石
デスバハムート	C	*	85	95	95	110	65	100	100	竜族	×	*	*
ルシファークロウ	C	*	95	105	105	125	60	115	95	魔獣	×	*	*
フェニックス	C	*	105	105	105	70	120	115	95	魔獣	×	*	*
サラマンダー	C	*	95	105	105	60	115	115	95	竜族	×	*	*
ファイアドレイク	C	*	85	95	95	65	105	100	100	竜族	×	*	*
フレアブラス	C	*	90	100	100	60	115	110	90	竜族	×	*	*
フィボルグ	C	*	95	110	110	120	75	120	100	魔獣	×	*	*
クラーケン	C	*	65	85	85	105	60	110	85	魔獣	×	*	*
ガーゴイル	C	*	90	100	100	100	100	110	90	竜族	×	*	*
ルフ	C	*	100	100	100	100	100	110	90	魔獣	×	*	*
バジリスク	C	*	90	120	65	100	100	110	90	竜族	×	*	*
スキュラ	C	*	85	100	100	100	100	110	90	竜族	×	*	*
ヒポグリフ	C	*	105	105	105	105	105	115	95	魔獣	×	*	*
ドラゴンゾンビ	C	*	105	95	95	95	95	125	80	竜族	×	*	*
デスヒドラ	C	*	105	100	100	100	100	125	85	竜族	×	*	*
デスジャイアント	C	*	115	110	110	110	110	130	85	魔獣	×	*	*
ゾンビソルジャー	C	*	115	100	100	100	100	120	85	人間	×	*	投石
ゾンビナイト	C	*	110	100	100	100	100	120	85	人間	×	剣	投石
ゾンビバーサーカー	C	*	105	100	100	100	100	120	85	人間	×	斧	投石
ゾンビウィザード	C	3	125	95	95	95	95	120	85	人間	×	*	投石
ゾンビアマゾネス	C	*	115	100	100	100	100	120	85	人間	×	*	投石
ゾンビアーチャー	C	*	110	100	100	100	100	120	85	人間	×	弓	投石
ガーディアン（円舞）	L	*	85	60	115	95	95	100	100	竜族	×	*	*
ガーディアン（青月）	L	*	60	60	100	90	90	110	90	人形	×	*	*
ガーディアン（金武）	L	*	105	60	115	105	105	115	95	魔獣	×	*	*
ガーディアン（烈空）	L	*	90	60	100	100	100	110	90	竜族	×	*	*

敵専用ユニットパラメータ B

クラス	素手攻撃	魔法タイプ	スペシャル攻撃 1	スペシャル攻撃 2	スペシャル攻撃 3	移動タイプ	移動力
ゲイビアル	殴る	9	*	*	*	軽歩	5
レリクスナイト	殴る	9	*	*	*	軽歩	5
ダークストーカー	殴る	9	*	*	*	軽歩+水上	7
ダークドラゴン	咬みつく	*	トキシックブレス	*	*	鈍歩	5
ダークアイ	ぶん殴る	*	邪眼	*	*	鈍歩	5
ダークウィング	ボディアタック	*	ペトロブレス	*	*	飛行	7
オピニンクス	ボディアタック	*	ファイアーブレス	*	*	飛行	7
アイアンゴーレム	ぶん殴る	*	地竜精	*	*	鈍歩	5
レイヴン	殴る	9	*	*	*	飛行	6
デスバハムート	咬みつく	*	コールドブレス	*	*	鈍歩	5
ルシファークロウ	ボディアタック	*	コールドブレス	*	*	飛行	7
フェニックス	ボディアタック	*	クリムゾンノート	*	*	飛行	7
サラマンダー	咬みつく	*	ファイアーブレス	*	*	鈍歩	5
ファイアドレイク	咬みつく	*	ファイアーブレス	*	*	鈍歩	5
フレアブラス	咬みつく	*	クリムゾンノート	*	*	鈍歩	5
フィボルグ	ぶん殴る	*	コールドブレス	ブルースパイラル	*	鈍歩	5
クラーケン	突く	*	メイルシュトロム	ポイズンハザード	*	鈍歩+水中	5
ガーゴイル	咬みつく	*	トキシックブレス	*	*	鈍歩	5
ルフ	ボディアタック	*	ポイズンブレス	*	*	飛行	7
バジリスク	咬みつく	*	ポイズンブレス	邪眼	*	鈍歩	5
スキュラ	咬みつく	*	ポイズンブレス	ペトロブレス	トキシックブレス	鈍歩	5
ヒポグリフ	ボディアタック	*	トルネード	ウィンドショット	*	飛行	7
ドラゴンゾンビ	咬みつく	*	トキシックブレス	*	*	鈍歩	4
デスヒドラ	咬みつく	*	ポイズンブレス	ペトロブレス	トキシックブレス	鈍歩	4
デスジャイアント	ぶん殴る	*	トキシックブレス	*	*	軽歩	4
ゾンビソルジャー	殴る	*	*	*	*	軽歩	5
ゾンビナイト	殴る	*	*	*	*	軽歩	5
ゾンビバーサーカー	殴る	*	*	*	*	軽歩	5
ゾンビウィザード	殴る	9	*	*	*	軽歩	5
ゾンビアマゾネス	殴る	*	*	*	*	軽歩	5
ゾンビアーチャー	殴る	*	*	*	*	軽歩	5
ガーディアン(円舞)	咬みつく	*	トルネード	サンダーブレス	*	鈍歩	6
ガーディアン(青月)	ぶん殴る	*	トルネード	ウィンドショット	*	鈍歩	6
ガーディアン(金武)	ボディアタック	*	トルネード	サンダーブレス	*	飛行	6
ガーディアン(烈空)	咬みつく	*	トルネード	サンダーブレス	*	鈍歩	6

固有ユニット・パラメータ 1

クラス	キャラクター名	EL	AL	呪文数	LV.UP時の上昇値							
					HP	MP	ST	VT	IN	ME	AG	DE
ロード	デニム	☆	☆	3	8	4	6	5	5	5	6	6
プリンセス	カチュア	☆	L	3	8	6	5	4	8	7	5	5
バルタン	カノープス	☆	L	*	7	0	6	4	5	5	6	5
ホワイトナイト	ミルディン	☆	L	*	8	0	5	5	5	6	6	6
ホワイトナイト	ギルダス	☆	L	*	8	0	6	5	4	6	5	7
シャーマン	フォリナー四姉妹	①	②	2	5	6	3	3	7	7	4	4
ウォーリアー	ヴァイス	☆	N	1	7	4	6	4	5	5	6	6
ビーストマスター	ガンプ	水	L	*	8	0	6	6	3	5	4	5
うぃっち	デネブ	炎	C	3	5	5	3	3	6	7	4	4

☆……バックアップ内のデータに準ずる

固有ユニット・パラメータ 2

クラス	各エレメントの魔法・特殊攻撃へのダメージ度							種族	ダブルアタック	得意武器	素手攻撃	素手投射	魔法タイプ
	物理	風	大地	炎	水	神聖	暗黒						
デニム	105	100	100	100	100	100	100	人間	○	剣	殴る	指弾	7
カチュア	120	95	95	95	95	95	100	人間	×	*	殴る	投石	9
カノープス	115	90	100	100	100	100	100	亜人間	×	鎚	殴る	投石	*
ミルディン	110	100	100	100	100	100	100	人間	×	剣	殴る	投石	*
ギルダス	110	100	100	100	100	100	100	人間	×	剣	殴る	投石	*
フォリナー四姉妹	125	③	④	⑤	⑥	95	95	人間	×	*	殴る	投石	6
ヴァイス	105	100	100	100	100	100	100	人間	○	剣	殴る	投石	0
ガンプ	105	100	100	100	100	100	100	人間	×	鞭	殴る	投石	*
デネブ	125	90	90	90	90	100	85	人間	×	*	殴る	投石	2

固有ユニット・パラメータ 3

キャラクター名	スペシャル攻撃			移動タイプ	移動力	天気抵抗	忠
	1	2	3				
デニム	*	*	*	軽歩+水上	6	*	*
カチュア	*	*	*	鈍歩	5	*	100
カノープス	ウィンドショット	トルネード	*	飛行	6	弱	100
ミルディン	*	*	*	軽歩	5	*	100
ギルダス	*	*	*	軽歩	5	*	100
フォリナー四姉妹	*	*	⑦	鈍歩	5	*	☆
ヴァイス	*	*	*	軽歩	5	*	65
ガンプ	*	*	*	軽歩	5	*	50
デネブ	*	*	*	軽歩	5	*	35

①システィーナ：風　セリエ：炎　シェリー：大地　オリビア：水
②システィーナ、セリエ：N　シェリー、オリビア：L
③システィーナ：80　セリエ：120　シェリー、オリビア：100
④システィーナ、セリエ：100　シェリー：80　オリビア：120
⑤システィーナ：120　セリエ：80　シェリー、オリビア：100
⑥システィーナ、セリエ：100　シェリー：120　オリビア：80
⑦システィーナ：プレイハーネラ　セリエ：プレイゾショネル
シェリー：プレイバーサ　オリビア：プレイグルーザ

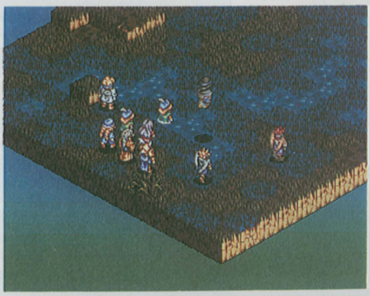
各ユニットの地形パネル別移動コスト表

地形名称	飛行・テレポート	浮遊	地上	水上	水中	溶岩
地肌	1	1	1	1	1	1
砂地	1	1	2	2	2	2
火山灰	1	1	2	2	2	2
草地	1	1	1	1	1	1
草むら	1	1	1	1	1	1
雪原	1	1	2	2	1	2
岩場	1	1	1	1	1	1
砂利	1	1	1	1	1	1
荒地	1	1	1	1	1	1
湿地	1	1	1〜3(天候状態)	1〜3(天候状態)	1〜3(天候状態)	1〜3(天候状態)
毒カビ	1	1	1〜3(天候状態)	1〜3(天候状態)	1〜3(天候状態)	1〜3(天候状態)
溶岩石	1	1	1	1	1	1
タール	1	1	2	2	2	1
氷原	1	1	1	1	1	1
水路	1(停止禁止)	1	侵入不可	1	2*	侵入不可
川	1(停止禁止)	1	侵入不可	1	2*	侵入不可
湖	1(停止禁止)	1	侵入不可	1	2*	侵入不可
海	1(停止禁止)	1	侵入不可	1	2*	侵入不可
溶岩	1(停止禁止)	1	侵入不可	侵入不可	侵入不可	2
道	1	1	1	1	1	1
石床	1	1	1	1	1	1
屋根	1	1	1	1	1	1
岩壁	1	1	1	1	1	1
空	1	1	1	1	1	1
穴	1	1	1	1	1	1
城壁内側	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可
場外	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可
木床	1	1	1	1	1	1
障害物	1(停止禁止)	1(停止禁止)	侵入不可	侵入不可	侵入不可	侵入不可

※1〜3(天候状態)……天候状態によって必要な移動コストが変化する地形を示す。
※2＊……オクトパスのみ水中でも移動コストは1になる。

地形移動コストのカラクリ

移動コストが2以上あるところで、ユニットがジャンプしながら移動するのを見た人もいるだろう。1パネルに移動コストが2かかるとする。それなら飛び越えてしまえ、というのがこのゲームの移動の発想だ。その先のパネルに乗って初めて2のコストがかかるというわけ。よって実際は2パネル移動するために4必要なところを2しかかからないわけだ。こちらでは考える必要はない。ゲームの側で移動範囲を映し出す際に、それらの行動も予測した範囲を示してくれる。表だっては目立たないが、上の表などと比較すると、その機能がいかに便利なものかがわかるはずだ。



悪天候で移動コストが増える湿地などでも、ジャンプが効率よくできる場所なら鈍歩ユニットでも4歩まで進めるのだ。

アイテムデータ ITEM

ゲームでは様々なアイテムが登場した。だが、あまりに膨大な数のため、ヘルプメッセージだけですべてのアイテムの効果を理解するのはほとんど不可能だ。そのため実際に所有していたとしても、それをフルに活用しきれないということも十分有り得る話だ。

ここでは、ゲーム上で登場したアイテムをすべて紹介する。個々のアイテムの使用方法、もたらす効果などをも含めた。ショップで入手できるものから、死者の宮殿でしか手に入らないものまで完全に網羅した。

表の構成だが、武器や防具も、さまざまな消耗品も、ここでは全てアイテムと呼んでいる。各ユニットの装備できる箇所が、アイテムのジャンル、重量、質にかかわらず4つしかないためだ。

WTのことを考えて、軽いアイテムでまとめる場合もあるだろうし、武器と防具でフル装備するユニットもいるはず。これらの扱いが同列であるため、全てアイテムとくくった方がわかりやすいのである。

以上のことを、考慮の上、存分に利用してほしい。

[表の見方]

アイテムはそれぞれジャンル分けされている。武器、防具、装飾品、その他、消耗品という順である。

●効果属性……その武器を装備して、能力がアップするユニットのエレメントを示す。

●装備箇所……頭、腕(片手または両手)、体、足、袋に分類される。両手武器の場合、それひとつで腕には何も持てなくなる。頭や腕の装飾品はいくつか同時に装備することができる。

●上昇ステータス……そのアイテムを装備した場合、上昇するユニットのパラメータを示す。

●上昇レジスト……そのアイテムを装備した場合、上昇するエレメントへの耐久値を示す。

●買値……ショップで買った場合の値段。売値は半額。

※アイテムを装備してLVアップした場合にステータスが1ポイントだけアップするものがある。

- S+1:STRが1ポイントアップ
- I+1:INTが1ポイントアップ
- A+1:AGIが1ポイントアップ
- D+1:DEXが1ポイントアップ
- V+1:VITが1ポイントアップ
- M+1:MENが1ポイントアップ
- L+1:LUKが1ポイントアップ

説明中の★はそのアイテムがもたらす効果。

【剣】 好相性ユニット:ナイト、ソードマスター、ドラグーン、ドラゴンテイマー、テンプルナイト

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)							入手場所	買値
					ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒		
ミニマムダガー	*	片手	1	3	安価な短剣。軽いため行動の負担にならないが、攻撃力はわずか。														ショップ	320
					12	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ショートソード	*	片手	1	7	誰でも使いこなせる初心者向きの剣。														ショップ	360
					15	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
バルダーダガー	*	片手	1	24	錬金術で生み出された魔力を高めるバルダー金属で作られた短剣。														ショップ	1300
					25	5	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
バルダーソード	*	片手	1	31	錬金術で生み出された魔力を高めるバルダー金属で作られた剣。														ショップ P100、157	1500
					30	5	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ファフニール	*	片手	1	31	古代の英雄シグルドが悪竜ファフニールを倒したとされる竜殺剣。														P107、139、167	200
					34	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
バルムンク	*	両手	1	43	D+1 悪竜ファフニールの鋭い爪から造りだされた両手持ちの剛剣。														死者の宮殿	200
					42	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
黒竜の大剣	*	両手	1	37	S+1 ティアマットの鋭い爪から造り出されたドラゴンキラー。														オークション	2250
					35	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
にぎりがくさい剣	*	片手	1	52	L+1 数多の戦士たちに愛用された竹刀。ちょっとくさい…。														死者の宮殿	200
					1	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ロンバルディア	*	片手	1	20	聖騎士のための長剣。ゼノビア王国騎士団長の証でもある。														聖騎士ランスロット所有の剣	200
					35	*	*	*	*	4	*	*	*	*	*	*	*	*		

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)							入手場所	買値
					ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒		
デゼールブレード	*	片手	1	18	ダルムード砂漠に埋もれた古代王国のの廃墟から発見された剛剣。														ミルディン所持	200
					28	*	*	5	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
イセベルグ	*	両手	1	22	北方の英雄ニブルが愛用した両手持ちの大剣。														P164	200
					30	*	*	5	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ノトス	風	両手	1	40	南風神ノトスの力を宿した両刃の剣。四風神器のひとつ。														死者の宮殿	200
					40	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*		
火竜の剣	炎	片手	1	32	火竜のウロコから造りだしたドラゴンキラー。														オークション P89、109	1950
					32	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*		
金剛刀	大地	片手	1	37	東方の大国ジパングで鍛えられた幅広いサーベル。														P196	200
					33	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	*		
アイスブレード	水	片手	1	35	この剣の攻撃を受けた者は即座に凍ってしまう程の冷気を帯びた剣。														P196	200
					31	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*		
ニフリートソード	水	片手	1	20	汚れた水の力を封じたヒスイの剣。														マルティム所持	200
					35	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*		
オラシオン	神聖	片手	1	39	I+1 ★ジハド この剣を持つ者は神と交信できるといわれる。														死者の宮殿	200
					45	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	5	-10		
ペニテンス	神聖	片手	1	28	堕天使がもたらしたとされる神聖剣。														P205	200
					34	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5		
アンビシオン	神聖	片手	1	23	乱世の時代、アンビシオン王が神との契約によって授かった神聖剣。														ランスロット・タルタロス装備	200
					32	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5		
ブリュンヒルド	神聖	片手	1	36	S、I、A、D、V、M+1 天界と下界を結ぶ「カギ」の役割を果たす神聖剣。														バルバス所持	200
					50	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	10	-5		
オウガブレード	暗黒	片手	1	42	S+1 ★ボディスナッチ 悪魔の代名詞、オウガが鍛えた巨大な剣。														死者の宮殿	200
					36	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-10	5		

【斧】

好相性ユニット：バーサーカー、テラーナイト、ホークマン

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
フランシスカ	*	片手	1	8	攻撃力はさほどないが、比較的簡単に扱える小型の斧。														ショップ P42	200
					16	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
バルダーアックス	*	両手	1	34	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の斧。														ショップ P138	1780
					34	5	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ヘビーアックス	*	両手	1	49	すさまじい破壊力で巨木も一刀両断にする剛鉄の斧。														死者の宮殿	200
					45	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ボレアス	風	両手	1	42	北風神ボレアスの力を宿した一撃必殺の斧。四風神器のひとつ。														死者の宮殿	200
					40	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*		
プロクス	炎	両手	1	37	紅蓮の炎を吹き出す魔法の斧。														P206	200
					36	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*		
グラムロック	炎	両手	1	30	天空の火山ムスペルムで造られた炎の斧。														P116、144、158	200
					32	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*		
地竜の戦斧	大地	両手	1	30	幅広の刃を持ち、戦場の処刑にも用いられたドラゴンキラー。														オークション	2300
					34	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	*		
凍てついた戦斧	水	両手	1	31	銀色に輝く斧。寒冷地での戦いに適し、「冬将軍」の異名を持つ。														P202	200
					33	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*		
ルーンアックス	神聖	両手	1	43	I+1 幅広い刃全体に神聖な文字が刻まれた両刃の斧。														死者の宮殿	200
					42	*	*	*	*	8	*	*	*	*	*	*	*	-5		
サタンブローバー	暗黒	両手	1	51	S+1 ★ライフフォース 死神が持つ鎌に近い大型の斧。														死者の宮殿	200
					48	*	*	*	*	8	*	*	*	*	*	*	-10	*		

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	説明	上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)							入手場所	買値
						ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒		

【ハンマー】

好相性ユニット:リザードマン

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	説明	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
ハルトハンマー	*	片手	1	14	石材を破壊するためにも用いられるハンマー。	18	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ P47、48	820
バルダークラブ	*	両手	1	31	錬金術で生み出された魔力を高めるバルダー金属のこんぼう。	30	5	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	1800
パウアハンマー	*	両手	1	46	所有者の潜在的な力のすべてを発揮させるハンマー。	44	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	死者の宮殿	200
エウロス	風	片手	1	32	東風神エウロスの力を宿したハンマー四風神器のひとつ。	30	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	死者の宮殿	200
フレイムフレイル	炎	片手	1	35	振り回すと光と熱を発する魔法のチェーンフレイル。	31	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	P201	200
ファランクス	大地	片手	1	37	金属よりも堅い世界樹のの化石から造り出された巨大なハンマー。	34	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	*	P204	200
サンシオン	大地	片手	1	31	魔界の将軍ガルフが愛用した地脈を操る大地のハンマー。	38	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	*	P237	200
アクアハンマー	水	片手	1	32	海の神バスクの涙から生み出されたとされる美しいハンマー。	29	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	P106、133、165	200
神秘のハンマー	神聖	片手	1	36	大いなる神フィラーハの十戒律を刻んだ聖なるハンマー。	32	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	死者の宮殿	200
ダグザハンマー	暗黒	両手	1	51	S+1 ★ブレインストーム 暗黒神ダグザの血から造られたハンマー。	48	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	死者の宮殿	200

【爪】

好相性ユニット:ニンジャ

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	説明	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
マドゥ	*	片手	1	21	5つの刃が放射状に突き出した格闘用の武器。	24	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ P65	1100
青竜の爪	*	片手	1	35	青竜の爪を何枚も重ねて造られたドラゴンキラー。	31	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	オークション	1950
トゥルエノ	風	片手	1	27	雷竜の爪から造られた武器。雷をまとっている。	26	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	P236	200
ブラックキャット	暗黒	片手	1	40	黒猫の魂を封じ込めた呪われた爪。	35	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	*	-5	*	P203	200

【扇】

好相性ユニット:セイレーン

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	説明	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
カルディア	神聖	片手	1	24	ハート型の扇。美の女神を崇める巫女たちが踊りに用いる。	23	*	8	*	*	*	4	*	*	*	*	*	*	5	P102、138、166	200

【杖】

好相性ユニット:特になし(魔法使い&僧侶系の基本装備)

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	説明	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
シプレの杖	*	片手	1	2	この島の至る所でみられる糸杉を材料とした杖。	6	10	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	270
バルダーメイス	*	片手	1	7	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の杖。	7	18	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	1550
回復の杖	*	片手	1	4	★50ヒール 愛の女神フェルアーナの加護を得た杖。HP回復。	7	14	*	*	*	4	*	*	*	*	*	*	*	*	P47、48	200
浄化の杖	*	片手	1	4	★リキュバレイト ステータス異常を回復できる。	7	14	*	*	*	4	*	*	*	*	*	*	*	*	P47、48	200

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)							入手場所	買値
					ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒		
マリーツァの杖	＊	片手	1	13	★25チャージ　MPが回復できる。														死者の宮殿	200
					10	25	＊	＊	＊	8	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
ウインドワンド	風	片手	1	9	★ウィンドショット　森の妖精たちの用いる魔法の杖。														死者の宮殿	200
					8	19	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊		
ファイアワンド	炎	片手	1	9	★スパークスフィア　炎の精霊ファイアバードを封じた魔法の杖。														パワーアップデネブ所持	200
					9	17	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊		
アースワンド	大地	片手	1	10	★エイクオブソーン　地脈の霊力を探すために造られた魔法の杖。														P189	200
					9	18	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊	＊	＊		
ポインズンワンド	水	片手	1	9	★ポイズンハザード　極寒のホルボッス山の氷を封じた魔法の杖。														P207	200
					6	20	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊	＊		
リブルズスタッフ	神聖	片手	1	14	I+1　★マジックミサイル　偉大なる魔女リブルが愛用した杖。														死者の宮殿	200
					10	30	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5		
黒竜の杖	暗黒	片手	1	12	M+1　★アビス　冥府を支配するオードルが愛用した魔法の杖。														オークション	2100
					11	16	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊		

【ヤリ】

好相性ユニット：ヴァルキリー

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
スピア	＊	両手	2	9	ヴァレリア全土で使われているもっとも一般的な槍。														ショップ	850
					12	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
スレンダースピア	＊	両手	2	23	比較的高い攻撃力を備えた鋼鉄の槍。スピアより重いのが難点。														ショップ P65	1400
					22	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
バルダースピア	＊	両手	2	38	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の槍。														ショップ	1840
					32	5	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
コルヌリコルヌ	＊	両手	2	52	伝説の幻獣ユニコーンの角に数々の神聖文字が刻まれた槍。														死者の宮殿	200
					42	9	＊	＊	＊	＊	4	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
ゼピュロス	風	両手	2	40	西風神ゼピュロスの力を宿した槍。四風神器のひとつ。														死者の宮殿	200
					35	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊		
ヴォルケイトス	炎	両手	2	38	かつて猛威をふるったヴォルケナ火山から発見された幻の槍。														P207	200
					32	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊		
イグニス	炎	両手	2	35	冥府の炎で鍛えられた炎の槍。														死者の宮殿	200
					45	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊		
アースジャベリン	大地	両手	2	36	大地の力を吸収し、装備者の持つ力を増幅する槍。														死者の宮殿	200
					34	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊	＊	＊		
ベンティスカ	水	両手	2	37	北方の英雄ニブルの倒したイセベルグの竜の洞窟から発見された槍。														死者の宮殿	200
					31	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊	＊		
ホーリーランス	神聖	両手	2	54	S+1　神の騎士団が地上に降臨した時に所持していたとされる槍。														死者の宮殿	200
					45	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5		
イービルスピア	暗黒	両手	2	51	S+1　悪の使い魔が持つと言われる槍。														死者の宮殿	200
					43	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊		

【ムチ】

好相性ユニット：ビーストテイマー

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
破魔のムチ	＊	両手	2	25	邪教の神官たちが愛用したムチ。邪念を送り魔力を奪うといわれる。														P64、84	200
					24	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
ホーリーコメット	神聖	両手	2	35	一振りするたびに白い光を放つ聖なるムチ。														P196	200
					31	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5		
ブラッドウィップ	暗黒	両手	2	34	大陸より現れたヴァンパイアが処女を狩るために用いるムチ。														死者の宮殿	200
					40	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊		

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)							入手場所	買値
					ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒		
ラプチャーローズ	暗黒	両手	2	30	深紅のバラから造られたイバラのムチ。														P116、141、172	200
					33	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊		

【弓】

好相性ユニット：アーチャー

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
ショートボウ	＊	片手	5	6	木製の弓。威力はないが小さく軽いため片手で使うことができる。														ショップ	480
					10	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
グレートボウ	＊	両手	5	15	ヤクの角の薄片を3枚張り合わせて強化した弓。														ショップ P47、48	1000
					15	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
バルダーボウ	＊	両手	6	32	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の弓。														ショップ	1560
					21	5	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
雷神の弓	風	両手	6	35	雷神トールの弓。強力なイカズチをまとい敵を打ちのめす。														P115、143、171	200
					25	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊		
烈火の弓	炎	両手	6	36	矢尻に火薬が仕掛けられ、命中すると爆発する弓。														P114、142、170	200
					26	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊		
砂塵の弓	大地	両手	6	32	砂漠の中に埋没した古代王国ハビラムより伝わる弓。														P114、142、170	200
					24	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊	＊	＊		
凍土の弓	水	両手	6	39	巨大な氷塊から発見された弓。射られた者は即座に凍り付く。														P115、143、171	200
					27	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊	＊	＊	＊		
クレシェンテ	神聖	両手	6	42	D+I　星に恋心を抱いた乙女が恋文を付け射ったといわれる大弓。														死者の宮殿	200
					30	＊	＊	8	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5		
混沌の弓	暗黒	両手	6	41	D+I　闇の力が宿っていると恐れられている大弓。														死者の宮殿	200
					30	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-5	＊		
ジィルガの魔弓	暗黒	両手	7	54	D+I　魂とひきかえに快楽を約束されたジィルガの骨の大弓。														死者の宮殿	200
					34	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-10	＊		
ボウガン	＊	片手	6	24	木製のボウガン。射程は短いが命中精度が上がっている。														ショップ P63	1250
					15	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
ツインクロスボウ	＊	両手	7	36	ゴーツフットレバーを取り入れた機械仕掛けの強力なボウガン。														ショップ P106、138	2000
					23	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
セントクロスボウ	神聖	両手	7	49	聖騎士が用いるボウガン。神聖文字が刻まれ装飾品としても高価値。														P208	200
					30	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-10		

【吹矢】

※唯一の吹矢。抜群の命中率を誇る

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
ゲルゲの吹矢	＊	片手	5	24	D+I　ボボ島のゲルゲ族に伝わる麻酔を仕込んだ吹矢。														死者の宮殿	200
					16	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		

【銃】

好相性ユニット：ガンナー

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
リムファイアー	＊	片手	∞	22	もっとも小型の拳銃。手の中に収まる大きさのため暗殺に用いった。														P193	200
					7	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
カマンダスガン	＊	両手	∞	37	マッチロック式の長身銃。薄い盾ならいとも容易につらぬくだろう。														P200	200
					9	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		
アッサルト	＊	両手	∞	52	もっとも強力な長身銃。ドラゴンのウロコすらつらぬくといわれる。														P197	200
					11	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊		

【盾】

※盾で攻撃すると、敵を1パネル攻撃方向に飛ばせる。崖から落とせば効果抜群

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
タワーシールド	＊	片手	1	10	長方形の大きな盾。防御力は高いがその重さで動きが鈍くなる。														ショップ	300
					＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	-10	＊	＊	＊	＊	＊	＊		

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	上昇ステータス ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	上昇レジスト(=RES) 物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
バルダーシールド	*	片手	1	20	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の盾。														ショップ	1300
					*	5	*	*	*	*	*	-15	*	*	*	*	*	*		
ドラゴンシールド	*	片手	1	30	ドラゴンのウロコを何枚も張り合わせて造られた盾。														オークション	2550
					*	*	*	*	*	*	*	-20	*	*	*	*	*	*		
破魔の盾	*	片手	1	24	東方の大陸から伝わる黒真珠で造られた盾。魔法の効果を打ち消す。														P188	200
					*	*	*	*	*	*	*	-17	*	*	*	*	*	*		
サンダーシールド	風	片手	1	40	雷獣ヌエの血で清められた盾。風の力を増大させ耐久力を高める。														P217	200
					*	*	*	*	*	*	*	-25	*	*	-20	*	*	*		
フレイムシールド	炎	片手	1	40	炎魔人イーフリートが鍛えた盾。炎の力を増大させ耐久力アップ。														P216	200
					*	*	*	*	*	*	*	-25	*	*	*	-20	*	*		
ソイルシールド	大地	片手	1	40	森の聖霊ドリアードが造った盾。大地の力を増大させ耐久力アップ。														P218	200
					*	*	*	*	*	*	*	-25	-20	*	*	*	*	*		
アイスシールド	水	片手	1	40	極寒の巨人フィボルグが造った盾。水の力を増大させ耐久力アップ。														P219	200
					*	*	*	*	*	*	*	-25	*	-20	*	*	*	*		
聖者の盾	神聖	片手	1	40	V+1 聖王オベロンの名が刻まれた盾。聖王の加護を得る。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-25	*	*	*	*	*	-20		
オウガシールド	暗黒	片手	1	40	V+1 悪魔の代名詞、オウガが造った盾。かなり重いが防御力は高い。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-25	*	*	*	*	-20	*		

【小手】

※装備していると素手でも攻撃力が上がる

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
パワーグラブ	*	片手	1	10	各部にばねが仕込まれ所持者の力を増幅する機械じかけの小手。														ショップ	1200
					5	*	*	*	*	*	*	-10	*	*	*	*	*	*		
バルダーグラブ	*	片手	1	16	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の小手。														ショップ P138、165	1400
					*	5	*	*	*	*	*	-13	*	*	*	*	*	*		
むずがゆい小手	*	片手	1	26	L+1 数多の戦士に愛用された小手。ちょっとくさいけど…。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-1	*	*	*	*	*	*		

【ヨロイ(鎧)】

※重さと防御力を考えて選びたい

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
レザーアーマー	*	体	*	6	なめし革を何枚も重ね合わせ加工した鎧。防御力は低いが、軽い。														ショップ	540
					*	*	*	*	*	*	*	-3	*	*	*	*	*	*		
チェインメイル	*	体	*	12	金属製の糸で編まれ、胸、肩、腰を鉄のプレートで補強した鎧。														ショップ	1000
					*	*	*	*	*	*	*	-6	*	*	*	*	*	*		
バルダーアーマー	*	体	*	18	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の鎧。														ショップ	1700
					*	5	*	*	*	*	*	-9	*	*	*	*	*	*		
タイタニアメイル	*	体	*	24	V+1 妖精王タイタニアの神殿から盗まれた幻の甲冑。														P191	200
					*	*	4	*	*	*	*	-12	*	*	*	*	*	*		
ドラゴンアーマー	*	体	*	20	ドラゴンの固いウロコで造られたスケールアーマー。														オークション	2550
					*	*	*	*	*	*	*	-10	*	*	*	*	*	*		
汗くさい甲冑	*	体	*	25	L+1 数多の戦士たちに愛用された甲冑。ちょっとくさいけど…。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-1	*	*	*	*	*	*		
ペレグリンメイル	風	体	*	28	大空を飛ぶ幻獣ペレグリンの羽根から造られた鎧。														P115、143、171	200
					*	*	*	*	*	*	*	-13	*	*	-15	*	*	*		
ポイニクスメイル	炎	体	*	28	伝説上の鳥フェニックスがもたらしたとされる鎧。														P114、142、170	200
					*	*	*	*	*	*	*	-13	*	*	*	-15	*	*		
ナサロークメイル	大地	体	*	28	猛獣ナサロークの岩のように固い皮膚を使った鎧。														P114、142、170	200
					*	*	*	*	*	*	*	-13	-15	*	*	*	*	*		

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)							入手場所	買値
					ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒		
フウェイルメイル	水	体	*	28	オベロの海を回避する巨大な幻獣フウェイルを形どった鎧。														P115、143、171	200
					*	*	*	*	*	*	*	-13	*	-15	*	*	*	*		
天使のよろい	神聖	体	*	28	V+1　天から舞い降りたエンジェルナイトが身につけた伝説の鎧。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	10	*	-13	*	*	*	*	*	-15		
死神の甲冑	暗黒	体	*	28	V+1　まとう者の精気を吸い取る闇の鎧。暗黒魔導器のひとつ。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-13	*	*	*	*	-15	*		
オウガアーマー	暗黒	体	*	30	S+1　悪魔の代名詞、オウガが鍛えた重厚な甲冑。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-20	*	*	*	*	-20	*		

【服】

※魔法使い&僧侶系の防護服

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
ローブ	*	体	*	1	軽くて薄いが耐久性は無いに等しい。														ショップ	250
					*	*	*	*	*	*	*	-1	*	*	*	*	*	*		
魔術師のローブ	*	体	*	3	魔力を高めるバルダー金属の糸でおられたローブ。やや重い。														ショップ	1690
					*	5	*	*	*	*	*	-4	*	*	*	*	*	*		
賢者の衣	*	体	*	6	M+1　クリスタルを編みこんだそのローブは魔力を高めるという。														オリビア装備	200
					*	5	*	*	*	*	*	-6	*	*	*	*	*	*		
風の法衣	風	体	*	5	太古のレリーフに描かれた「空飛ぶ者」が着ているローブを模した。														死者の宮殿	200
					*	5	*	*	*	*	*	-5	*	*	-10	*	*	*		
炎の法衣	炎	体	*	5	炎竜ファイアドレイクのウロコを編み込んだマント。冷気を防ぐ。														パワーアップデネブ装備	200
					*	5	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	-10	*	*		
大地の法衣	大地	体	*	5	地脈の力をまとった者に集めるという魔法のローブ。														シェリー初期装備(バルマムッサ)	200
					*	5	*	*	*	*	*	-5	-10	*	*	*	*	*		
水の法衣	水	体	*	5	妖精王タイタニアに使えた神官たちの着衣。水の聖霊の加護を得る。														P186	200
					*	5	*	*	*	*	*	-5	*	-10	*	*	*	*		
白の魔道衣	神聖	体	*	5	M+1　聖職者が身にまとう着衣。神の加護によって闇の力を防ぐ。														死者の宮殿	200
					*	10	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	*	-10		
黒の魔道衣	暗黒	体	*	5	M+1　悪魔の血で染められたローブ。その闇の力はすべての光を吸収。														死者の宮殿	200
					*	10	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	-10	*		

【兜・帽子】

※ヨロイが弱いときはこれで補強を

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
レザーハット	*	頭	*	4	なめし革を加工した帽子。防具として広く使われる。														ショップ	180
					*	*	*	*	*	*	*	-2	*	*	*	*	*	*		
バルダーヘルム	*	頭	*	12	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の兜。														ショップ	1800
					*	5	*	*	*	*	*	-6	*	*	*	*	*	*		
ドラゴンヘルム	*	頭	*	16	ドラゴンの頭蓋骨を加工して造られた頑丈な兜。														オークション	2550
					*	*	*	*	*	*	*	-8	*	*	*	*	*	*		
ヌメヌメする兜	*	頭	*	15	L+1　数多の戦士に愛用された兜。ちょっとくさいけど…。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-1	*	*	*	*	*	*		
ホーリークラウン	神聖	頭	*	13	神の加護を受けたかんむり。神官たちが愛用していた。														プリンセス・カチュア初期装備	200
					*	*	*	*	*	*	*	-7	*	*	*	*	*	-5		
フロイデヘルム	神聖	頭	*	20	大いなる神フィラーハの祝福を受けた聖なる兜。闇の力を避ける。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-10	*	*	*	*	*	-10		
スカルマスク	暗黒	頭	*	13	悪魔のしゃれこうべで造られた兜。暗黒魔導器のひとつ。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-7	*	*	*	*	-5	*		
オウガヘルム	暗黒	頭	*	20	悪魔の代名詞、オウガが鍛えた兜。かなり重いが防御力は高い。														死者の宮殿	200
					*	*	*	*	*	*	*	-10	*	*	*	*	-10	*		

【靴】

※移動に大きく関係するものもあり、なかなか侮れない

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
					上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)								
バトルブーツ	*	足	*	7	なめし革を2枚重ねて加工したブーツ。足元を気にせず行動できる。														ショップ P47、48	720
					*	*	4	*	*	*	*	-4	*	*	*	*	*	*		
ウイングブーツ	*	足	*	5	キメラの翼から造られたブーツ。風に乗り、空を自由に歩ける。														死者の宮殿	200
					*	*	4	*	*	*	*	-3	*	*	*	*	*	*		
ワープシューズ	*	足	*	5	イタズラ好きな妖精たちが造った次元移動用のシューズ。														P112、141、169	200
					*	*	4	*	*	*	*	-3	*	*	*	*	*	*		
スパークガード	*	足	*	5	火竜のウロコから造られたブーツ。溶岩の上を歩くことができる。														オークション P110、132、160	1700
					*	*	4	*	*	*	*	-3	*	*	*	*	*	*		
グリーシーブーツ	*	足	*	5	『油虫の足』とも呼ばれるブーツ。水上を歩くことができる。														P101、112、132、141、160、169	200
					*	*	4	*	*	*	*	-3	*	*	*	*	*	*		
プレーテルブーツ	神聖	足	*	15	神官が聖地を訪れる時にだけ履くブーツ。神聖な力が所持者を守る。														死者の宮殿	200
					*	*	8	*	*	*	*	-8	*	*	*	*	*	-5		
ゾンビブーツ	暗黒	足	*	15	暗黒神ディアブロへの讃歌を刻んだ闇の力を宿したブーツ。														死者の宮殿	200
					*	*	8	*	*	*	*	-8	*	*	*	*	-5	*		

【指輪】

※装備すると各種パラメータが上昇する。武器を含め複数装備可能

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
ビビッドリング	*	指	*	1	心の迷いを消し集中力を上げる効果をもった魔法の指輪。														ショップ	810
					*	3	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
知性の指輪	*	指	*	1	錬金術によって生み出された魔力を高めるバルダー金属の指輪。														ショップ	2000
					*	5	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ウイングリング	*	指	*	1	コカトリスの翼から造られた指輪。風に乗り、空を自由に歩ける。														オークション P144	2400
					*	3	4	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
ワープリング	*	指	*	1	イタズラ好きな妖精たちが造った次元移動用の指輪。														死者の宮殿	200
					*	3	4	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
フロートリング	*	指	*	1	バスク教の司祭が奇跡を演出するために造った指輪。水上を歩ける。														P198	200
					*	3	4	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		
疾風の指輪	風	指	*	1	★ウインドショット　風の結晶体を宿した指輪。														埋	200
					*	4	4	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*		
火竜の指輪	炎	指	*	1	★スパークスフィア　炎の結晶体を宿した指輪。														埋	200
					*	4	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*		
大地の指輪	大地	指	*	1	★エイクオブソーン　大地の結晶体を宿した指輪。														埋	200
					*	4	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*	*		
アクアリング	水	指	*	1	★ポイズンハザード　水の結晶体を宿した指輪。														埋	200
					*	4	*	*	*	*	*	*	*	-5	*	*	*	*		
聖なる指輪	神聖	指	*	1	★バニッシュ　天使長ユーシスの加護により、活力を与える指輪。														P207	200
					*	8	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5		
死霊の指輪	暗黒	指	*	1	★アビス　恐怖と狂気を喰らう魔神オズモの指輪。														死者の宮殿	200
					*	8	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-5	*		
死者の指輪	暗黒	指	*	1	不死の秘法を実現するために欠かせない魔法の指輪。														P64、84、86	200
					*	8	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*		

【首飾り】

※装備すると各種パラメータが上昇する。兜を含め複数装備可能

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
ヴァンペンダント	風	首	*	1	★プレイハーネラ　風の神ハーネラと交信できる。														埋	200
					*	*	*	*	*	5	5	*	*	*	-5	*	*	*		

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量	説明	上昇ステータス ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	上昇レジスト(=RES) 物	風	炎	地	水	神	黒	入手場所	買値
フーペンダント	炎	首	*	1	★プレイゾショネル　炎の神ゾショネルと交信できる。	*	*	*	*	*	5	5	*	*	*	*	-5	*	*	埋	200
ソルペンダント	大地	首	*	1	★プレイバーサ　大地の神バーサと交信できる。	*	*	*	*	*	5	5	*	-5	*	*	*	*	*	埋	200
オーペンダント	水	首	*	1	★プレイグルーザ　水の神グルーザと交信できる。	*	*	*	*	*	5	5	*	*	-5	*	*	*	*	埋	200
封魔の首飾り	神聖	首	*	1	東方で産出される黒真珠で造られたペンダント。魔法の効果を消す。	*	*	*	*	*	10	*	*	*	*	*	*	*	-5	P187	200
紅光の首飾り	神聖	首	*	1	イシュタルの愛憎を封じたネックレス。青光の首飾りとセット。	*	*	*	*	*	10	*	*	*	*	*	*	*	-15	カチュア初期装備	200
青光の首飾り	神聖	首	*	1	イシュタルの怒りを封じたネックレス。紅光の首飾りとセット。	*	*	*	*	*	10	*	*	*	*	*	*	*	-15	デニム初期装備	200
放魔の首飾り	暗黒	首	*	1	悪魔の干し首のネックレス。周囲に恐怖をまき散らし戦意を失わす。	*	*	*	*	*	10	*	*	*	*	*	*	-5	*	死者の宮殿	200

【消耗品・その他】

※装備したり、使用することでさまざまな特殊能力を発揮

蛮族の角笛	*	袋	*	1	★コールハリケーン　ガラバ族が愛用した戦いの角笛。嵐を呼ぶ効果。	*	*	*	*	*	20	*	*	*	*	*	*	*	*	埋	200
サンゴの竪琴	*	袋	*	1	★カリビアンブルー　海の神バスクの竪琴。嵐を鎮める効果を持つ。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋	200
火喰い鳥の羽	*	袋	*	1	すでに絶滅した幻の「火喰い鳥」の羽根は魔獣を手なずける効果。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	P197	200
竜玉石	*	袋	*	1	古代高等竜人族が造りだした魔法のオーブ。ドラゴンとの交信用。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	P201、202	200
言霊の石	*	袋	*	1	言葉に宿る精霊にはたらきかけ、人形を自由に操ることができる。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	P228	200
キュアリーフ	*	袋	*	1	★50ヒール　体力を回復する薬草の葉。HP50ポイント回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	150
キュアシード	*	袋	*	1	★100ヒール　体力を回復する薬草の種。HP100ポイント回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	300
キュアペースト	*	袋	*	1	★150ヒール　体力を回復する薬草をすり潰したもの。HP150回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	600
キュアエキス	*	袋	*	1	★マキシムヒール　体力を回復する薬草を煮たもの。HP完全回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	デネブ P37	1200
マジックリーフ	*	袋	*	1	★25チャージ　精神力を高める薬草の葉。MP25ポイント回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	150
マジックシード	*	袋	*	1	★50チャージ　精神力を高める薬草の種。MP50ポイント回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	300
マジックペースト	*	袋	*	1	★100チャージ　精神力を高める薬草を潰したもの。MP100回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	600
マジックエキス	*	袋	*	1	★マキシムチャージ　精神力を高める薬草を煮たもの。MP完全回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	デネブ	1200
賢者の果実	*	袋	*	1	★50リストア　魔法の果実。HPとMPを100ポイント回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋	200
天使の果実	*	袋	*	1	★マキシムリストア　魔法の果実。HPとMPを完全に回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋	200

名称	効果属性	装備箇所	効果射程	重量		上昇ステータス							上昇レジスト(=RES)							入手場所	買値
						ST	IN	AG	DX	VT	ME	LK	物	風	炎	地	水	神	黒		
腐りかけた果実	*	袋	*	1	★ビクティムヒール　食べた者のHPを奪い、仲間のHPを回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋 P199	200
リバイブストーン	*	袋	*	1	★リバイブストーン　石化を治す丸薬。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	100
アンチドーテ	*	袋	*	1	★アンチドーテ　様々な薬草を調合した毒消し。毒を治す。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	100
パラブリージア	*	袋	*	1	★パラブリージア　ヤクの乳にゼナの果実酒を混ぜてある。マヒを治す。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	100
アウェイキング	*	袋	*	1	★アウェイキング　ゾリアの花をつけこんだお酒。眠った頭を起こす。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	ショップ	100
精霊の果実	*	袋	*	1	★リキュパレイト　魔法の果実。ステータス異常を治す。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋	200
祝福の聖石	*	袋	*	1	装備する者が死んだときに魂を呼び戻す宝石。HPとMP50回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋 P38、232	200
至福の聖石	*	袋	*	1	装備する者が死んだときに魂を呼び戻す宝石。HPとMP完全回復。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋	200
竜の巣	*	袋	*	1	★コールハリケーン　もっともひどい天候に変える。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋、オークション	1300
オベロンの涙	*	袋	*	1	★カリビアンブルー　嵐を静め晴天にする。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋、オークション	1300
風のオーブ	*	袋	*	-10	★サモンハーネラ　風の神ハーネラを召喚し敵全体にダメージ。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-20	*	*	*	*	デネブ	9980
炎のオーブ	*	袋	*	-10	★サモンゾショネル　炎の神ゾショネルを召喚し敵全体を攻撃。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-20	*	*	埋、デネブ P85	9980
大地のオーブ	*	袋	*	-10	★サモンバーサ　大地の神バーサを召喚し敵全体にダメージ。	*	*	*	*	*	*	*	*	-20	*	*	*	*	*	埋、デネブ	9980
水のオーブ	*	袋	*	-10	★サモングルーザ　水の神グルーザを召喚し敵全体にダメージ。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-20	*	*	*	*	埋、デネブ	9980
光のオーブ	*	袋	*	-10	★サモンイシュタル　光の神イシュタルを召喚し敵全体にダメージ。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-20	埋、デネブ P138、205	9980
闇のオーブ	*	袋	*	-10	★サモンアスモデ　暗黒神アスモデを召喚し敵全体にダメージ。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	-20	*	埋、デネブ	9980
ドラゴンステーキ	*	袋	*	1	★STR+10pt.up　STRを10ポイントアップさせる加工食品。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋、オークション	2500
ヤキトリ	*	袋	*	1	★VIT+10pt.up　VITを10ポイントアップさせる加工食品。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋、オークション	2500
合成肉ハンバーグ	*	袋	*	1	★INT+10pt.up　INTを10ポイントアップさせる加工食品。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋、オークション	2500
タコヤキ	*	袋	*	1	★MEN+10pt.up　MENを10ポイントさせる加工食品。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋、オークション	2500
転移石	*	袋	*	1	★戦闘から離脱　古い人形から加工された玉石。戦闘から離脱する。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	埋、オークション P194、195	2500
ガラスのカボチャ	*	袋	*	30	財宝。ゼノビアの魔女・デネブが造り出した魔法のカボチャ。	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	死者の宮殿	200

〈入手場所の省略文字の解説〉
埋……埋もれた財宝　デネブ……デネブの店

魔法データ

MAGIC

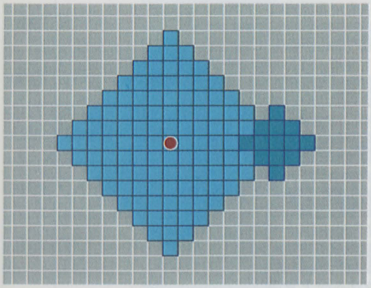
エレメントに最も左右され、効果の幅が上下するのが魔法だ。同系エレメントのユニットが使用すれば効果は大きく、逆のエレメントのユニットの場合は効果は半減する。一例としては、炎系の魔法（ファイアストーム等）を炎エレメント・ユニットが使用すれば効果は大きい。逆に同じファイアストームを水系ユニットが使用しても、その効果を十分に発揮させることはできない。単純に同系では効果200%、逆系では50%、それ以外（炎系に対する大地、風）では効果100%ということだ。

神聖、暗黒系魔法は、それだけで対立する概念ではあるが、クラス上での使用可・不可ユニットがはっきりしているため、装備する際の予備知識はさほど必要ない。むしろ神聖回復魔法が味方アンデッドには効かない、神聖系（暗黒系）魔法が、暗黒系（神聖系）クラスユニットに対して効果が大きい等、エレメントではなくクラス別に考える必要がある。

竜言語魔法は、死者の宮殿を探索しないと入手できない。どれも使用効果は非常に高いが、中でもスナップドラゴンは、鍛え抜いた一般人系ユニットを剣にすると、その威力は計り知れない。リーンカーネイトは、ネクロマンシーとペアで使用することで、スナップドラゴン用の戦士を作り出す。

スペシャルの中で、「～斬」「～剣」という名称のものは全て必殺剣。やはり死者の宮殿を探索しないと入手できない。また、敵専用スペシャル攻撃もここには表示している。“効果解説”にて、そのようなものは内容記載されているので、注意してほしい。

ところで、スペシャル攻撃に関しては、使用した際にダメージを受けるというデメリットがある。しかしMP不要といった手軽さや、ユニットならではの個性的な攻撃が楽しめるというのも魅力のひとつだ（例えばパンプキンヘッドの笑える攻撃）。



上は魔法射程の模式図だ。魔法は射程武器とは異なり高さの概念がない。この範囲内に必ず届く。例外に間に障害があると届かない投射魔法がある（デッドショット、ライトニングボウなど）。

表の見方

・消費MP……このゲームは、戦闘開始時のMPは0から始まる。よって大量のMPを消費する魔法を行使するためには、ターン経過を待つか、アイテムでチャージしなくてはならない。なお、消費MPよりもMPの少ない術者は、当然その魔法を行使することができない。

・射程……高さを無視して、術者のパネルを中心とした最大射程。術者の知性によって、ターゲットにした範囲を中心に効果範囲は広くなっていく（1→5→13）。この場合、7の射程のある魔法は、最大9離れた相手にまでその魔法の効果が広がる。0は射程に影響されない。

・0～9……ユニットパラメータの魔法タイプに対応している。それぞれのタイプのユニットが使用できる魔法。

風系魔法

名称	消費MP	射程	効果形態	種類	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	効果
デッドショット	6	7	投射	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	衝撃波をぶつけダメージを与える。障害物が対象との間にあると使えない。
サンダーフレア	18	6	放出	攻撃	○	○	○	－	－	－	○	－	－	○	イカズチの束を落とすことでダメージを与える。最大13パネルに効果。
サンダーバード	40	5	追尾	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	雷の精霊・サンダーバードを召喚し、体当たりでダメージを与える。最大10連射。
エアリアルクライ	60	0	放出	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	大気全体が振動を起こし、敵味方全員に大ダメージを与える。禁呪。
クイックムーブ	26	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	一定時間だけWTを短くする。
コールストーム	26	0	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	嵐を呼び天候を悪化させる。術者の能力が高いほど嵐の勢いは強くなる。
テレポート	45	1	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	隣接する味方ユニットを移動可能な地点へ瞬間移動させる。
デフハーネラ	10	0	放出	補助	－	－	○	○	－	○	○	－	－	○	マップを守護する神々に呼びかけ風の力を強くし、大地の力を弱くする。

炎系魔法

名称	消費MP	射程	効果形態	種類	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	効果
ファイアストーム	14	6	放出	攻撃	○	○	○	－	－	－	○	－	－	○	炎の柱を作りだしダメージを与える。また、草地を焼き払う。草に隠れた財宝を見つけるときはこれで焼き払う。
サラマンダー	40	5	追尾	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	炎の精霊・サラマンダーを召喚し、体当たりでダメージを与える。最大10連射。
ストライクノヴァ	50	7	投射	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	超高温の光球を投げ即死させる。即死した者は肉体を失い復活不能となる。対象に障害がある場合は成功しない。
スーパーノヴァ	60	0	放出	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	上空で小規模な核融合を起こし敵味方全体に大ダメージを与える。禁呪。
メルトウェポン	24	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	装備した武器や防具の能力を一定時間半減させる。
ヒートウェポン	24	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	装備した武器や防具の能力を一定時間上昇させる。
スタンスローター	22	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	強力な閃光で敵をマヒさせる。最大13パネル。
デフゾショネル	10	0	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	マップを守護する神々に呼びかけ炎の力を強くし、水の力を弱くする。

大地系魔法

名称	消費MP	射程	効果形態	種類	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	効果
アシッドクラウド	14	6	放出	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	酸性ガスを地中から呼びだしダメージを与える。少ないMPで使えるのが利点。
クラッグプレス	32	6	放出	攻撃	○	○	○	－	－	－	○	－	－	○	巨大な岩を空中から落としダメージを与える。消費MPの割に効果は？
ノーム	40	5	追尾	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	大地の精霊・ノームを召喚し、体当たりでダメージを与える。10連発。
アースクエイク	60	0	放出	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	大地を揺るがす地震を起こし、敵味方全員に大ダメージを与える。禁呪。
ジャンプウォール	30	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	高度差に関係なく、味方ユニットを隣接する地点へ移動する。
ポイズンクラウド	32	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	毒ガスを地中から呼びだし、一定の確率で範囲内のユニットを毒状態にさせる。

名称	消費MP	射程	効果形態	種類	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	効果
ペトロクラウド	32	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	石化ガスを地中から呼びだし、一定の確率で石化状態にさせる。成功率はMEN、DEXの高さに比例。
デフバーサ	10	0	放出	補助	－	－	○	○	－	○	○	－	－	○	マップを守護する神々に呼びかけ大地の力を強くし、風の力を弱くする。

水系魔法

アイスブラスト	14	6	放出	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	強烈な冷気でダメージを与える。最大13パネル。
アシッドレイン	38	6	放出	攻撃	○	○	○	－	－	－	○	－	－	○	強酸性の雨でダメージを与え、一定の確率で武器や防具の能力を半減。
フェンリル	40	5	追尾	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	氷の精霊・フェンリルを召喚し、体当たりでダメージを与える。最大10連発。
アイスレクイエム	60	0	放出	攻撃	－	○	○	－	－	－	○	－	－	○	絶対零度の空間を上空に作り出し敵味方全員にダメージを与える。禁呪。
クリアブラッド	18	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	体内の毒素を取り除く。
スロウムーブ	22	7	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	一定時間だけWTを遅くする。
マーシーレイン	42	6	放出	補助	－	－	○	○	－	○	－	－	－	○	HPを回復する慈悲の雨を降らす。
デフグルーザ	10	0	放出	補助	－	－	○	○	－	○	○	－	－	○	マップを守護する神々に呼びかけ水の力を強くし、炎の力を弱くする。

神聖系魔法

ライトニングボウ	20	7	投射	攻撃	－	－	－	－	○	－	○	－	○	○	光の矢を放ちダメージを与える。
イクソシズム	35	5	放出	攻撃	－	－	－	－	○	－	－	－	－	○	アンデッドを除霊する。除霊されたユニットは復活不能。アンデッドを倒す唯一の魔法。最大13パネル。
スターティアラ	60	0	放出	攻撃	－	－	－	－	○	－	○	－	－	○	星々の輝きを集めて敵にダメージを与える。
クリアランス	10	7	放出	補助	－	－	－	－	－	－	○	○	○	○	ステータス異常（石化、毒、マヒ、眠り、チャーム）を回復する。
ヒーリング	10	7	放出	補助	－	－	－	－	○	－	－	○	○	○	HPを回復する。ただしアンデッドには無効。
ヒーリングプラス	25	6	放出	補助	－	－	－	－	－	－	－	○	－	○	複数ユニットのHPを回復する。ただしアンデッドには無効。
ヒーリングオール	40	0	放出	補助	－	－	－	－	－	－	－	○	○	○	HPを完全に回復する。ただしアンデッドには無効。
リザレクション	55	0	放出	補助	－	－	－	－	－	－	－	－	○	○	死者の魂を呼び戻す。ただし肉体を失った者の復活は不可能。

暗黒系魔法

ナイトメア	14	7	放出	攻撃	○	○	○	－	－	－	－	－	－	○	悪夢を見せてダメージを与え、一定の確率で眠り状態にする。
ワードオブペイン	20	5	放出	攻撃	－	○	○	－	－	－	－	－	－	○	苦痛の叫びを聞かせ、術者のダメージと同じ数値分のHPとMPを奪う。
ダークロア	40	5	追尾	攻撃	－	○	○	－	－	－	－	－	－	○	闇の悪霊・ファントムを召喚し体当たりでHPの20%を奪う。
デッドスクリーム	60	0	放出	攻撃	－	－	○	○	－	－	－	－	－	○	死霊の叫びを聞かせ、敵味方全員に大ダメージ与える。禁呪。

名称	消費MP	射程	効果形態	種類	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	効果
チャーム	24	7	放出	補助	–	–	○	○	–	○	–	–	–	○	怪しげな眼力によって相手の心を奪い、一時的に味方にする。
パラダイム	35	6	放出	補助	–	–	○	○	–	○	–	–	–	○	WTを0にして行動可能にする。
チャージスペル	10	7	放出	補助	–	–	○	○	–	○	–	–	–	○	ユニットにMPを分け与える。
ネクロマンシー	55	0	放出	補助	–	–	○	–	–	–	–	–	–	○	死者をスケルトンやゴーストに変える。肉体を失った者には無理。

竜言語魔法

アニヒレーション	80	0	放出	攻撃	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	炎の雨を呼ぶ。敵全員に大ダメージを与える。
スナップドラゴン	0	0	放出	補助	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	術者の身体を剣に変える。術者の能力が高いほど剣も高性能になる。
テンペスト	80	0	放出	攻撃	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	嵐を呼びイカズチの雨を降らす。敵全員にダメージを与える。
ドミニオン	80	0	放出	補助	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	一定時間、WTのカウントを停止する。いわば時間を止める魔法。
ホワイトミュート	80	0	放出	攻撃	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	空気中の水分を瞬時に凍らせ、敵全員に大ダメージを与える。
マーティライズ	70	0	放出	補助	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	術者の命を犠牲にして死者の魂を呼び戻す。ただし肉体を失った者の復活は無理。
メテオストライク	80	0	放出	攻撃	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	天空から隕石を呼び寄せ、敵全員に大ダメージを与える。
リーンカーネイト	70	0	放出	補助	–	–	–	○	–	–	–	–	–	○	アンデッド化した者をソルジャーかアマゾネスに転生させる。

スペシャル

アビス	–	2	放出	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	地獄の門を開くことで生者の魂を奪い取り、HPを大量に奪う。
アポカリプス	–	2	投射	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	暗黒騎士ランスロットの必殺技。生命の器を奪う暗黒系攻撃。
ウィンドショット	–	7	投射	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	衝撃波を伴う突風でダメージを与える。
ウンブラ	–	0	放出	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	暗黒神アスモデの特殊能力。魔界の闇を呼び出して敵全員の精気を奪う。
エイクオブソーン	–	7	放出	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	イバラの木が急速に成長してからみつき、ダメージを与える。また確実にマヒ状態にする。
かぼちゃうぉーず	–	0	放出	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	ちょっとくさった魔法のカボチャを雨のようにぶつけてMPを失わせる。
鬼哭血散斬	–	2	投射	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	「きこくけっさざん」大量に生命力を失うかわりに大ダメージを与える必殺技。
クリムゾンノート	–	7	放出	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	数千度の炎で焼きつくす超強力攻撃。
月花地霊斬	–	2	投射	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	「げっかちれいざん」確実にターゲットの身体を石化させる必殺技。
コールドブレス	–	1	放出	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	極冷温の息吹でダメージを与え、一定の確率で眠らせる。
コンゲラーティオ	–	0	放出	攻撃	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	水の神・グルーザの特殊能力。強烈な冷気で敵全員にダメージを与える。

名称	消費MP	射程	効果形態	種類	0 5	1 6	2 7	3 8	4 9	効果
サイレントソング	–	6	放出	補助	– –	– –	– –	– –	– –	天使言語による静かなる聖歌。MPを大量に消費させる。
サッドソング	–	6	放出	補助	– –	– –	– –	– –	– –	天使言語による鎮魂歌。アンデッドのHPを回復させる。
サモンダークネス	–	0	放出	召喚	– –	– –	– –	– –	– –	周囲にグレムリンやスケルトン、ゴーストなどのユニットを召喚する。
サンダーブレス	–	1	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	イカズチの息吹でダメージを与え一定の確率でマヒ状態にする。
サンダーブレイド	–	2	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	暗黒騎士アンドラスの必殺技。方向転換を伴った風系攻撃。
ジハド	–	5	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	聖なるエネルギーを天空より集め一点に収束させダメージを与える。アンデッドは消滅。
邪眼	–	0	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	「じゃがん」呪いのまなざしで向かい合ったユニット全員石化する。
神鳴明王剣	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	「しんめいみょうおうけん」自分の技能をそのままダメージに反映する必殺技。
スパークスフィア	–	7	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	小さな炎の球をぶつけ、その爆発エネルギーでダメージを与える。
双魔邪王剣	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	「そうまじゃおうけん」苦痛を力とし自分のダメージと同じ値だけHPを奪う必殺技。
地竜精	–	7	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	地脈を通じて地竜を呼びだし、敵の精気を奪い取ることでダメージを与える。
デーモンローズ	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	暗黒騎士オズマの必殺技。チャームを伴った暗黒系攻撃。
ディープキッス	–	1	放出	補助	– –	– –	– –	– –	– –	自分の生命力を与え、さらにWTを0にして行動可能にする。
ディープキッス	–	1	放出	補助	– –	– –	– –	– –	– –	身体を石化させ、HPを大量に奪い自分のものにする。
ディールプティオ	–	0	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	炎の神・ゾショネルの特殊能力。強烈な爆風と炎で敵全員にダメージを与える。
デスアベンジャー	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	暗黒騎士バルバスの必殺技。毒効果とノックバックを伴った大地系攻撃。
天聖雷妙波	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	「てんせいらいみょうは」精神の力を雷に変えて放つ必殺技。
トキシックブレス	–	1	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	中毒性の息吹でダメージを与え、一定の確率でチャーム状態にする。
怒号魔破拳	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	「どごうまっはけん」自分の腕力をそのままダメージに反映する必殺技。
トニトルス	–	0	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	風の神・ハーネラの特殊能力。強力な電撃で敵全員にダメージを与える。
ドラッグイーター	–	4	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	巨大化した魔法のカボチャをぶつけて、HPを半分にする。
トルネード	–	7	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	竜巻でダメージを与える。またユニットの向きを変える。
覇王獄炎波	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	「はおうごくえんは」精神の力を炎に変えて放つ必殺技。
波動次元斬	–	2	投射	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	「はどうじげんざん」ターゲットの生命の器を異次元の彼方へ葬る必殺技。
バニッシュ	–	7	放出	攻撃	– –	– –	– –	– –	– –	聖なる祈りで自然に反するものを消滅させる。アンデッドのみに有効。

名称	消費MP	射程	効果形態	種類	0 5	1 6	2 7	3 8	4 9	
パンプキンボム	—	3	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	自爆によってヘックス3以内のユニットにダメージを与える。
ビクティムヒール	—	0	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	自分のHPを犠牲にして、味方全員のHPをMAXまで回復する。
ファイアーブレス	—	1	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	焼けつく炎の息吹でダメージを与え、一定の確率でアイテムを劣化させる。
風烈天破斬	—	2	投射	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	「ふうれつてんはざん」確実にターゲットを後退させる必殺技。
ブラックプリズン	—	2	投射	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	暗黒騎士オズの必殺技。マヒ効果を伴った暗黒系攻撃。
プリティキッス	—	1	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	ステータス異常（石化、毒、マヒ、眠り、チャーム）を治し、HPを少し回復する。
プリティキッス	—	1	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	相手を魅了し心を奪い、さらにHPを少し奪い自分のものにする。
ブルースパイラル	—	6	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	猛スピードで回転する水柱を作り、ダメージを与える。またMPを大量に奪う。
プレイグルーザ	—	0	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	マップを守護する神々に祈り水の力を強くする。
プレイゾショネル	—	0	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	マップを守護する神々に祈り炎の力を強くする。
プレイバーサ	—	0	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	マップを守護する神々に祈り大地の力を強くする。
プレイハーネラ	—	0	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	マップを守護する神々に祈り風の力を強くする。
ブレインストーム	—	7	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	幻影を見せて精神を混乱させる。混乱したユニットは味方と敵を間違えてしまう。
フローヴェノム	—	2	投射	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	暗黒騎士マルティムの必殺技。毒効果を伴った水系攻撃。
ペトロブレス	—	1	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	石化の息吹でダメージを与え、一定の確率で石化状態にする。
ポイズンハザード	—	7	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	毒の雨を降らせ、ダメージを与えると共に、確実に毒状態にする。
ポイズンブレス	—	1	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	毒の息吹でダメージを与え、一定の確率で毒状態にする。
ポンドゥス	—	0	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	大地の神・バーサの特殊能力。重力を高速で上げ下げして敵全員にダメージを与える。
マジックミサイル	—	7	投射	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	聖なる光の弾でダメージを与える。アンデッドは消滅。
メイルシュトロム	—	1	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	水面に発生させた大きな渦でダメージを与える。ただし「水」地形上でなければ使用不可。
ライフフォース	—	4	放出	補助	— —	— —	— —	— —	— —	邪悪な呪いでHPを奪い自分のものにする。
ラディウス	—	0	放出	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	光の神・イシュタルの特殊能力。強烈な閃光で敵全員にダメージを与える。
竜牙烈風剣	—	2	投射	攻撃	— —	— —	— —	— —	— —	「りゅうがれっぷうけん」武器の能力を最大限に引きだす必殺技。

ショップデータ

SHOP

全体マップ画面上で部隊が町にあるとき、ショップに入ることができる。ショップに売っている物はシナリオに応じて増えていく。島のどこに行っても商品は同じ。ただ、デネブがときたま出店しているときだけは違うものを買える。

〈下表の見方〉

「同志を集める」を選択したときにソルジャーとアマゾネス以外に仲間になるデミヒューマン、モンスター等がいつ出品されるか、のリストである。これを参考にして町を訪れれば、確実にそのモンスターを仲間にできる。

〈右表の見方〉

ナンバー1～7は、シナリオの進行を表す。具体的にどの時からこれらが買えるようになるかはマメにショップに足を運んで確認してほしい。ナンバー2以降は追加されるアイテム、呪文書のみを記述する。

(「同志を集める」でのソルジャー、アマゾネスの民族についてはユニットデータの287ページを参照のこと。また、オークションでLサイズユニットを売ると、まれに特別なアイテムが同店で個数限定で売られることがある。)

ドラゴン、コカトリスはモンスターの中でも使用価値の高いユニットだ。

地名	クラス名称	紹介手数料	日付
ブリガンテス城	ホークマン	1500	1～8日
	グリフォン	3000	9～16日
	*	*	17～25日
港町アシュトン	フェアリー	1300	1～8日
	*	*	9～16日
	オクトパス	3000	17～25日
コリタニ城	*	*	1～8日
	リザードマン	1800	9～16日
	コカトリス	3200	17～25日
バルマムッサの町	ドラゴン	3000	1～8日
	コカトリス	3200	9～16日
	*	*	17～25日
フィダック城	*	*	1～8日
	ホークマン	1500	9～16日
	コカトリス	3200	17～25日
クリザローの町	リザードマン	1800	1～8日
	*	*	9～16日
	ドラゴン	3000	17～25日
古都ライム	グリフォン	3000	1～8日
	フェアリー	1300	9～16日
	*	*	17～25日

地名	クラス名称	紹介手数料	日付
アルモリカ城	ゴーレム	1900	1～8日
	*	*	9～16日
	ホークマン	1500	17～25日
港町ゴリアテ	*	*	1～8日
	オクトパス	3000	9～16日
	グリフォン	3000	17～25日
バーニシア城	*	*	1～8日
	ゴーレム	1900	9～16日
	リザードマン	1800	17～25日
ウェアラムの町	ブラックドラゴン	5000	1～8日
	*	*	9～16日
	フェアリー	1300	17～25日
王都ハイム	オクトパス	3000	1～8日
	ドラゴン	3000	9～16日
	*	*	17～25日
グリムスピーの町	コカトリス	3200	1～8日
	ホワイトドラゴン	5000	9～16日
	*	*	17～25日

※日付はゼテギネア歴を示す(太陽暦ではないので注意)

商品リスト

NO.	アイテム			呪文書		
	種類	名称	価格	種類	名称	価格
1	剣	ミニマムダガー	320	風	デッドショット	400
	剣	ショートソード	360	炎	ファイアストーム	400
	杖	シブレの杖	270	大地	アシッドクラウド	400
	弓	ショートボウ	480	水	アイスブラスト	400
	盾	タワーシールド	300	*	*	*
	鎧	レザーアーマー	540	*	*	*
	兜	レザーハット	180	*	*	*
	服	ローブ	250	*	*	*
	消耗品	キュアリーフ	150	*	*	*
	消耗品	マジックリーフ	150	*	*	*
	消耗品	リバイブストーン	100	*	*	*
	消耗品	アンチドーテ	100	*	*	*
	消耗品	パラブリージア	100	*	*	*
	消耗品	アウェイキング	100	*	*	*
2	槍	スピア	850	風	デフハーネラ	800
	靴	バトルブーツ	720	炎	デフゾショネル	800
	指輪	ビビッドリング	810	大地	デフバーサ	800
	*	*	*	水	デフグルーザ	800
	*	*	*	神聖	ヒーリング	1000
	*	*	*	暗黒	ナイトメア	1000
3	斧	フランシスカ	870	風	サンダーフレア	1200
	鎚	ハルトハンマー	820	炎	スタンスローター	1200
	弓	グレートボウ	1000	大地	ポイズンクラウド	1200
	小手	パワーグラブ	1200	水	クリアブラッド	1200
	消耗品	キュアシード	300	神聖	ライトニグボウ	1500
	消耗品	マジックシード	300	暗黒	チャーム	1500
4	槍	スレンダースピア	1400	風	コールストーム	1500
	爪	マドゥ	1100	炎	ヒートウェポン	1600
	弓	ボウガン	1250	大地	ジャンプウォール	1600
	鎧	チェインメイル	1000	水	アシッドレイン	1600
	*	*	*	神聖	クリアランス	1600
	*	*	*	暗黒	チャージスペル	2000
5	剣	バルダーダガー	1300	風	クイックムーブ	2000
	剣	バルダーソード	1500	炎	メルトウェポン	2000
	杖	バルダーメイス	1550	大地	クラッグプレス	2000
	弓	バルダーボウ	1560	水	スロウムーブ	2000
	盾	バルダーシールド	1300	神聖	ヒーリングプラス	2000
	小手	バルダーグラブ	1400	暗黒	ワードオブペイン	2000
	鎧	バルダーアーマー	1700	*	*	*
	服	魔術師のローブ	1690	*	*	*
	兜	バルダーヘルム	1800	*	*	*
	指輪	知性の指輪	2000	*	*	*
	消耗品	キュアペースト	600	*	*	*
	消耗品	マジックペースト	600	*	*	*
6	斧	バルダーアックス	1780	*	*	*
	鎚	バルダークラブ	1800	*	*	*
	槍	バルダースピア	1840	*	*	*
	弓	ツインクロスボウ	2000	*	*	*
7	*	*	*	水	マーシーレイン	2500
	*	*	*	神聖	イクソシズム	2500
	*	*	*	神聖	ヒーリングオール	2500
	*	*	*	暗黒	パラダイム	2500

エクストラデータ EXTRA

ユニットのパラメータ、アイテム、魔法、そしてショップで売られているもの、これら以外にもこのゲームには注目すべき隠しデータがたくさんある。それらをここに紹介しよう。

このページの左と下にあるのは、ステータス異常に関するデータ。たとえばユニットが眠ってしまった時、どのくらい待てばいいのかが、わかるようになっている。

右ページは、埋もれた財宝の発見チャートだ。数字は各章のマップ攻略ページ本文中にあるタイプ番号である。つまりは、まず各マップの財宝が埋まっているパネルにユニットが乗る。そしてタイプが決定され、次にそこに乗ったユニットのLUKによって８個のアイテムに絞られる。その８個の中でどれが出てくるかはランダム。どうしても欲しいアイテムがあるのなら、何度でも乗りなおしてみることだ。これを見てわかる通り、ラックは高いからいいというものでもない。むしろ42以下と57以上という極端なラックのユニットもいたほうがいいのである。ラックを変更できるのは、敵を倒したときに入手できるカードしかないのだが。

また、燃やさないと入手できない財宝パネルはファイアストームを使う、というのは既知のことだろう。323ページにあるのは、ユニットの所属するユニオンに対する忠誠度表である。ゲーム画面上でヘルプコマンドを使い、ユニットの固有名詞にカーソルを合わせると以下のコメントが出る。それらが出たとき、そのユニットがどのくらいの忠誠度なのか、がこの表を見れば一目瞭然なのだ。ここで注意すべきなのは、忠誠度がどのくらい低いと離れてしまうのかということ。注意信号は、忠誠度が20以下。危険信号は10以下である。これらの数値の場合、戦闘後、彼らは部隊から離脱する可能性がある。

以上のデータ以外にも、このゲームにはまだまだ秘密がある。それらを発見するのもこのゲームの楽しみ方だろう。

<ステータス異常についての補足説明>

ステータス異常には以下の種類がある。

・停止系＝石化、マヒ、眠り
・身体異常系＝毒、チャーム、アイテム劣化、増強
・WT系＝WT短縮、WT延長、WT停止

以上のステータス異常がどのくらいの時間で回復するか、を解説したのが下である。回復ロールとは、ゲーム内でATが回ってきた時、回復するか否かをチェックする機能のこと。石化以外は、魔法やアイテムを使わなくても時間が来れば回復するのである。それにどのくらいの時間がかかるか、を数式や表にしたものなのだ。

【回復ロール計算式】

回復率＝LUK＋乱数
（要はラックが回復には関係するのである）

【ステータス異常・WT系】

クイックムーブ（WT短縮）
スロウムーブ（WT延長）
ドミニオン（WT停止）
＝
継続時間→500カウント

【アイテムパラメータ変更】

メルトウェポン（能力減少）
ヒートウェポン（能力上昇）
＝
継続時間→500カウント

	石化	毒	マヒ	眠り	チャーム
WTカウントで回復	×	×	×	○（500カウント）	×
魔法・アイテム等で回復	○	○	○	○	○
AT時に回復ロール	×（カウント停止）	×（カウント停止）	○	×（カウント停止）	○
攻撃を受けた際に回復ロール	×	×	×	○	○

埋もれた財宝ランキングチャート

LUK 0～42								
01	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアリーフ	キュアリーフ	マジックリーフ	シプレの杖
02	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアリーフ	キュアリーフ	マジックリーフ	シプレの杖
03	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアリーフ	マジックリーフ	疾風の指輪	シプレの杖
04	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアリーフ	マジックリーフ	火竜の指輪	ローブ
05	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアシード	マジックシード	大地の指輪	ローブ
06	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアシード	マジックシード	アクアリング	レザーハット
07	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアシード	マジックシード	疾風の指輪	火竜の指輪
08	リバイブストーン	アンチドーテ	パラブリージア	アウェイキング	キュアペースト	マジックペースト	大地の指輪	アクアリング
09	ミニマムダガー	ミニマムダガー	キュアリーフ	キュアリーフ	マジックリーフ	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実
10	ミニマムダガー	キュアリーフ	キュアリーフ	マジックリーフ	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実	腐りかけた果実
11	ミニマムダガー	キュアリーフ	キュアリーフ	マジックリーフ	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実	腐りかけた果実
12	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実	腐りかけた果実	ドラゴンステーキ	ヤキトリ	合成肉ハンバーグ	タコヤキ
13	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実	腐りかけた果実	ドラゴンステーキ	ヤキトリ	合成肉ハンバーグ	タコヤキ
14	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実	腐りかけた果実	ドラゴンステーキ	ヤキトリ	合成肉ハンバーグ	タコヤキ
15	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実	腐りかけた果実	ドラゴンステーキ	ヤキトリ	合成肉ハンバーグ	タコヤキ
16	竜の巣	オベロンの涙	腐りかけた果実	腐りかけた果実	ドラゴンステーキ	ヤキトリ	合成肉ハンバーグ	タコヤキ

LUK 43～56								
01	キュアシード	キュアシード	キュアシード	キュアシード	マジックシード	マジックシード	クリアブラッド	ヒーリング
02	キュアシード	キュアシード	キュアシード	マジックシード	マジックシード	マジックシード	クリアブラッド	ヒーリング
03	蛮族の角笛	サンゴの竪琴	キュアシード	キュアシード	マジックシード	マジックシード	クリアランス	ヒーリング
04	蛮族の角笛	サンゴの竪琴	キュアペースト	キュアシード	マジックペースト	マジックシード	クリアランス	ヒーリングプラス
05	ヴァンペンダント	フーペンダント	キュアペースト	キュアペースト	マジックペースト	マジックペースト	クリアランス	ヒーリングプラス
06	ソルペンダント	オーペンダント	キュアペースト	キュアエキス	マジックペースト	マジックエキス	クリアランス	ヒーリングオール
07	ヴァンペンダント	フーペンダント	ソルペンダント	オーペンダント	キュアエキス	マジックエキス	ジャンプウォール	ヒーリングオール
08	ヴァンペンダント	フーペンダント	ソルペンダント	オーペンダント	キュアエキス	マジックエキス	マーシーレイン	ヒーリングオール
09	キュアシード	キュアシード	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
10	キュアシード	キュアペースト	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
11	キュアペースト	キュアペースト	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
12	キュアペースト	キュアエキス	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
13	キュアエキス	祝福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
14	祝福の聖石	祝福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
15	祝福の聖石	至福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
16	至福の聖石	至福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ

LUK 57～100								
01	キュアシード	キュアシード	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
02	キュアシード	キュアペースト	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
03	キュアペースト	キュアペースト	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
04	キュアペースト	キュアエキス	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
05	キュアエキス	祝福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
06	祝福の聖石	祝福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
07	祝福の聖石	至福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
08	至福の聖石	至福の聖石	風のオーブ	炎のオーブ	大地のオーブ	水のオーブ	光のオーブ	闇のオーブ
09	キュアペースト	キュアエキス	マジックエキス	精霊の果実	精霊の果実	精霊の果実	転移石	祝福の聖石
10	キュアペースト	キュアエキス	マジックエキス	精霊の果実	精霊の果実	転移石	祝福の聖石	祝福の聖石
11	キュアエキス	マジックエキス	精霊の果実	精霊の果実	転移石	祝福の聖石	祝福の聖石	祝福の聖石
12	精霊の果実	精霊の果実	転移石	賢者の果実	祝福の聖石	祝福の聖石	祝福の聖石	祝福の聖石
13	精霊の果実	転移石	賢者の果実	賢者の果実	至福の聖石	祝福の聖石	祝福の聖石	祝福の聖石
14	転移石	賢者の果実	賢者の果実	天使の果実	至福の聖石	至福の聖石	祝福の聖石	祝福の聖石
15	転移石	賢者の果実	天使の果実	天使の果実	至福の聖石	至福の聖石	至福の聖石	祝福の聖石
16	転移石	天使の果実	天使の果実	天使の果実	至福の聖石	至福の聖石	至福の聖石	至福の聖石

忠誠度チェック表

SIZE	ALI	忠誠度	メッセージ内容
S	L	81～100	一挙一動を好意的に受け入れてくれる。全面的な信頼を得ているようだ。
		61～80	スムーズに事が運ぶように、他人に対して積極的にはたらきかけてくれる。
		41～60	方針に対して様々な意見を出してくれる。好意的な意見が多いようだ…。
		31～40	特に不満はないようだが、方針に対して全面的に賛成しているわけでもなさそう。
		21～30	方針に対して、手厳しい意見を口にすることが多くなってきた…。
		11～20	他の者の前で、公然と反対意見を述べることが多くなってきた。
		0～10	会話どころか、視線を合わせることすら避けている。人望を失ったようだ。
	N	81～100	方針に対し、諸手をあげて心から賛成してくれるようだ。
		61～80	方針をかなり好意的に受け入れてくれる。意思の疎通は十分にはかられている。
		41～60	特に不満はないようだが、不平を口にする者たちを止めるわけでもない…。
		31～40	目をそらすことが多くなった。話しかけても返答してくれない…。
		21～30	何か思いつめたような顔をしている。どこか、よそよそしい…。
		11～20	こちらを睨んでいることがある。どうやら怒っているようだ…。
		0～10	声をかけようとしたら、舌打ちをしてどこかへ行ってしまった…。
	C	81～100	方針に反対することはない。それどころか指導者として認めてくれているようだ。
		61～80	目先の損得にとらわれず、大義に対して前向きに従ってくれているようだ。
		41～60	特に不満はないようだが、軍議に対して積極的に参加する意思はないらしい。
		31～40	あからさまに不満を口にすることがある。言動がカンにさわるらしい…。
		21～30	口を開けば不平ばかりをこぼす。敵対心を抱いているようだ…。
		11～20	方針に対する不平だけでは飽きたらず、露骨に悪態をつくようになった…。
		0～10	冷たい視線と悪口雑言が胸を貫く。殺気すら感じるようになった…。
L	-	81～100	近づくとのどを鳴らしてすりよってくる。恐ろしいモンスターと思えないほどだ。
		61～80	とてもよく、なついている。忠実なしもべとして奮闘してくれるだろう。
		41～60	警戒心は残るようだが、とりあえず食事にありつければ文句はないらしい。
		21～40	近づくと、後に下がって身構える。なついているとは言い難い…。
		0～20	敵対心むき出しで身構える。今にも飛びかかってきそうだ…。

※忠誠度はどんな時に下がるのか？　これには様々な要素があるが、一番大きいのは、主人公の選択が首尾一貫しない時。いったい何のために戦っているのかと聞かれ、最初はAと答えたのに、のちほどBになる。理想主義だったのが、急に現実主義的選択をし、また理想主義的に戻る。これなどは、部下にしてみればリーダーを信じられなくなる最悪の状況を作り出すだろう。

逆に、常に首尾一貫した選択をし続ければ、最初は低かった忠誠度もやがて上がっていくだろう。なお、再度申し上げるが、これら選択が忠誠度を決める全てではない。

〈チェック表活用法〉

ショップで雇用する際、そのユニットの人種はすぐに見ることができる。さらに、人名部分をヘルプ参照すると、その忠誠度コメントもわかる。これで忠誠度が低いユニットを仲間にしてしまうという失敗も減るだろう。

また、戦闘の際、任意のユニットと同人種に対してとどめを刺すと、忠誠度が落ちる。注意したい。

人物・地名・用語事典

300余ページにわたって『タクティクス オウガ』世界をあます所なく書き記してきた
この本の巻末を飾るのは、ゲーム中に出てきたさまざまな単語の事典である。
プレイ中はもとより、エンディングを迎えた後にもぜひ紐解いてほしい。

あ

アースクエイク
M →禁呪を見よ。

アースドラゴン
U ポイズンブレスを吐く大地系のドラゴン。追加ステータス異常ポイズン。(W)

アーチャー
U 女系攻撃ユニットでは、最強。アタックチームを組む際、カオスルートではアロセールが定位置に治まるため、他のユニットが比較されてしまう。(W)

アーバイン(激昂)
人 何に“げきこう”してるかって、いつもロンウェー公爵に歯向かうデニムにさ。(W)

アイスレクイエム
M →禁呪を見よ。

汗くさい甲冑
I 重いのだが装備すればLUKが上がる一品。どの位クサいかというと気絶するほどクサいらしい。マニア(何の?)にはたまらない極上の一品。(M)

AT
S ユニットの攻撃順のこと。WTが速いと、ATが速く廻ってくる。(W)

アタックチーム
S 戦闘に入る前に編成する、10人のパーティーのこと。必ずデニムが入っていなければならない。(W)

アマゾネス
U レベル6になると他のクラスにチェンジさせられてしまう。成長すれば万能ユニットなんだけどね。(W)

アラインメント
S 直訳すると属性。ロウーニュートラルーカオスと分かれている。ゲーム上では、ロウ=善、カオス=悪、ニュートラル=調和という意味ではない。ロウ=秩序、カオス=自由、ニュートラル=日和見である。(W)

アルモリカ城
地 アルモリカ国領からヴァレリア王国領→ガルガスタン王国領→そしてウォルスタ解放軍領と、戦争のたびに領主が変わる悲劇の城。(W)

アルモリカ地方
地 ヴァレリア島南東部に位置する肥沃な平地。元アルモリカ国領土。(W)

アロセール・ダーニャ
人 バルマムッサの虐殺で兄を殺され、復讐に燃える女闘士。ロウでは仲間にならないばかりか、その強力な弓を最期までデニム軍へ向ける。ニュートラル時も、第3章に入った途端脱退してしまう。彼女が雷神の弓を装備して活躍する様は、カオスルートでしか見ることはできないのだ。別名『タクティクス オウガ』のホクトベガ。(W)

暗黒騎士団
時 ネガティブな名前は昔から悪役と決まっているが、ここまでケレンなく名付けられた日には、こいつらがいつから悪に相応しい活躍をしてくれるのかと、楽しみにさえなる第2章であった。(W)

暗黒系魔法
M 暗黒騎士団のコマンドのみが持つことを許される(もしくは、暗黒系魔法をマスターしないとコマンドになれない)。速攻で倒すと、一度もこれらの技の凄さを見ない人もいる、実は凄くないかもしれない技。(W)

暗黒魔導器シリーズ
I スカルマスク、死神の甲冑、ダグザハンマー、死霊の指輪の4点セット。これを着けるだけで防御力が大幅アップする。死者の宮殿で入手可能。(M)

アンデッド
U そのほとんどはトレジャーを落とさないという、つれない連中。(M)

アンドラス・ガフラヌ(暗黒騎士)
人 肌の色が違うというだけで差別されるのは、今から数千年前からあったんだ……。(W)

イクソシズム
M この魔法を使わせるためだけにプレザンスは、準レギュラーの座を追われることがなかった。その代わり、新たなるエクソシストが生まれることも少なかった。(W)

移動
S 高さの概念が攻撃において重要視されているなら、移動もさらに突き進んだ“高さの概念”があると良かったような気もする。クラス別に高さ2までとか決めるなら、高い所へ登るための移動コストを設定してあるはず。即ち、高いところへ登るなら、5の移動力は3に、低いところへなら5は7に、とか……。でもあまりにも臨機応変すぎて対応できないプレーヤーが続出かも。(W)

ヴァイス・ボゼック
人 常にデニムと逆を行かないと納得しない、アマノジャ

〈文中のジャンル記号について〉 U=ユニット
人……人物。敵味方問わず。地……地名。M……魔法・スペシャル。
S……ゲームシステム関係。I……アイテム。武器・防具もここに含まれる。時……ゲーム・シナリオ上の時事ネタ。E……その他。

ク。ただしロウルートでは、再び仲良しに戻る。この仲良しヴァイス、一端仲間になるとバキバキに強い。アロセールがいないことを完全に忘れさせてくれる。(W)

ヴァレリア王国

時　故ドルガルア王が建国した、ヴァレリア島統一王国の名前。後3つの勢力に分断される。(W)

ヴァレリア解放戦線

時　バクラム・ヴァレリア国に反対する武闘派ゲリラ。この時代にゲリラという発想があったこと自体が不思議でもある。結局は暗黒騎士団に壊滅させられる。リーダーのセリエと他のメンバー、バイアン、フォルカス、そしてシスティーナが仲間になるか否かは、あなたの進んできた道次第。(W)

ヴァレリア島の神

E　4つのエレメント、2つのアライメントを司る神たちの呼称。ハーネラ(風)、ゾショネル(炎)、バーサ(大地)、グルーザ(水)、イシュタル(光)、アスモデ(暗黒)といる。それぞれには対立しあう関係が設定されている(風と大地、水と炎)(N)

ヴァルキリー

U　セイレーンより魔法威力がなく、アーチャーよりも攻撃力が低い。肉弾戦に強いとの触れ込みだが、バーサーカー、ナイトのエキスパートよりは弱い。どうする?(W)

ウィザード

U　魔法攻撃のエキスパートだが、一度はウォーロックにして修行させることを勧める。最大MPとMENの上昇率が高いためだ。(W)

ウィッチ

U　決して最前列には出してはならぬが、奥で根回しさせると、味方が強く敵弱く。アタックチームの大奥。(W)

ウインドワンド

I　死者の宮殿25階で入手可能。ウインドショットができる。(W)

WT

S　ATが来るまでの待ち順番。この数字が小さい(WTが速いと言う)ほど行動までの待ちが少ない。しかし、数字の大小は相対的なもの。敵がWTの遅いユニットばかりなら、ある程度WTの遅いユニットでも関係ない。(W)

ウェオブリ山

地　ヴァレリア島中央部にそびえたつ山脈。ここを訪れるものはほとんどいないと言われながらもデニムは各章でここに突っ込んだ。(M)

ヴェパール・ダブラン(白魔導)

人　ファイアクレストの秘密をつかんだというのに、あっさり死んでしまう悲しき魔道士。(M)

ヴェルドレ(嘆き)

人　愛する夫ダッザに死なれて、嘆いている未亡人。だからといってシスティーナを虜囚にするなんて、言語道断ウルトラクイズ。(M)

ウォルスタ人

時　全島の人口中10パーセントに満たなくて、昔から搾取されている、らしいがロデリック王も実はウォルスタ人。この頃も搾取されていたのか?(W)

ウォーレン・ムーン

人　前作でアラインメントが0になるプレーヤーが続出したため、今回はユニットとしては、序盤を除いては登場しない。ちなみに極秘情報では、〈アラインメント:L、最大MP・INT・MENの上昇値が8、行使魔法タイプは2〉となっている。(W)

ウォーレン・レポート

S　一時昏睡状態に陥ったウォーレンがなぜか起きて話をしているが、その辺をこだわるのは、ゲスの勘繰り。(W)

ウォーロック

U　ウィザードとの併用が多いこのユニットだが、顔がいきなり若返るためか、それだけで疲れてしまうジジイユニットが多いようだ。故にあまり使えないと考えてしまうのは筆者だけか?(W)

ヴォラック・ウィンザルフ(暗黒騎士)

人　一度も戦うことがなかったため、本当の能力はわからない。しかし極秘情報を入手した。〈エレメント:風、アラインメント:L、得意武器:剣、特殊攻撃:ライアットバーン〉……ここで問題なのは、ライアットバーンなる特殊攻撃である。これの効果はゲームに現れない以上、まったくわからない。見たいぞ、ライアットバーン!(W)

ウォルスタ解放軍

時　最初は解放軍だったが、いつのまにかアルモリカ国名と同義になった。同時にただの“解放軍”となる。実在したドイツ騎士団領のようなコンセプトと同じか。(W)

埋もれた財宝

S　マップそれぞれに隠されている財宝。LUKの数値によって内容は変化する。(M)

エクソシスト

U　イクソシズム用ユニット。パーティーに一体は。(W)

MVP

S　理屈は野球などと同じで、特に活躍したユニットに贈られる嬉しい賞。判定の基準は、野球のように私情や人気などで左右されることなく、公平(コンピュータだから当たり前)である。(M)

エレメント(属性)

S　デニムとエレメントが異なること=相性が悪い……のではないかと、脅えたことも。しかし実際は、異なっても関係はない。クラスチェンジ以外に意味なし?(W)

エンジェルナイト

U　案外役に立たない。いっそのことネクロマンシー&リーンカーネイトでアマゾネスに転生っていうのは?(M)

オウガグッズシリーズ

I　死者の宮殿で入手できるオウガヘルム、オウガアーマー、オウガシールド、オウガブレードの4点セット。すべてベビーピンクのかわいい色をしている。これらセットで装備すると攻撃力が驚異的に跳ね上がる。投石で敵のHP半分以上のダメージを与えるほど。またこのセットに含まれるオウガブレードはかなり特殊な武器である。この武器を装備し、アイテムとして使うと、敵ユニットの体と入れ替わることができる。しかし相手を選択することができない。

〈文中のジャンル記号について〉 U=ユニット
人……人物。敵味方問わず。地……地名。M……魔法・スペシャル。S……ゲームシステム関係。I……アイテム。武器・防具もここに含まれる。時……ゲーム・シナリオ上の時事ネタ。E……その他。

軟弱ユニットに有無を言わせず交替ということがあるので、注意が必要だ。これを使用できるのはスナップドラゴンと同様、固有キャラクター以外のユニットだ。(M)

王都ハイムの教会

地　ハイムを攻略した後に訪れることになっている。内容はこれ以上言えません。察してください。(W)

オウガバトル伝説

時　昔々、鬼と人間が戦った時代がありました。鬼は悪魔を仲間に、人は神を仲間にしましたが、鬼のほうが有利でした。ある日、神が派遣した天使達が悪魔がやってくる門を封印してしまったため、鬼の力は弱くなり、人間が勝ちました。めでたしめでたし。(W)

オーブ

I　戦局が苦しくなったときの神頼み、連続4個使えばどうにかなる。風、大地、炎、水、光、闇の6種類ある。売っているのはデネブの店だけ。(M)

オクシオーヌ・ラヴィン(竜使い)

人　彼女をクラスチェンジして、世界一頑丈なクレリックにしちゃうってのはどうかしら。(M)

オクトパス

U　タコヤキ入手用ユニット。ハイム城へゴー!(W)

オズ・モー・グラシャス(暗黒騎士)

人　高飛車なグラシャス姉弟のお姉さん。化粧映えしそうなモデル系美人。巨人の星に登場した"ママ!ママ!"を投影するのは30歳前後。(W)

オズ・モー・グラシャス(暗黒騎士)

人　暗黒騎士団所属のサディステイックなシスコン。(M)

オリビア・フォリナー(水の)

人　プリーストなんだけど、いっそのことセイレーンにしてしまおう。装備魔法はもちろんフェンリル。暗黒騎士ランスロットもこれでイチコロ。(W)

オルバ(彩雲)

人　さいうん:(日光に照らされた)美しい色の雲。で、どうしてオルバが彩雲なのか?(W)

か

カークリノーラス(東雲)

人　しののめ:明け方。朝でないと力が出ないのか?(W)

ガーディアン

U　死者の宮殿最強ユニット。HPが減ったときに限って登場するような気が。その姿はまるで金粉ショー。(M)

カオスゲート

E　伝説上では、悪魔が地上に上がってくるための門。開けるためにはブリュンヒルドという剣が必要。(W)

風のオーブ

I　→オーブを見よ。

カチュア・パウエル(ベルサリア・オヴェリス)

人　途中までは、どのルートでもいやな女。どうしてあんなにいやな女として描けるのか?　第4章で大人げなく見殺しにした輩もたくさんいると聞く。そのためにグッドエンディングを見ることができなくなることも如かずと判断した彼、彼女の心中やいかに?(W)

ガナッシュ(壊乱)

人　かいらん:破り乱すこと。……筆者には秩序正しい人に見えたが。(W)

カノープス・ウォルフ(風使い)

人　本来はハンマー系が得意な彼であるが、飛び道具+トルネード、さらには盾を使ったノックバック攻撃と、幅広い攻撃パターンがある。飛行ユニットであることも幸いし、最後までレギュラーの座を失うことはないだろう。後、トリと呼ばれることにコンプレックスがある。ちなみに"カノぷ〜"、って言うな〜!(W)

ガノン(滅紫)

人　めっし:くすんだむらさき。難解漢字辞典より。

かぼちゃうぉーず

M　腐ったかぼちゃを敵にぶつける屈辱的な攻撃。(M)

カマンダスガン

I　このガンを手に入れるか、カチュアとサヨナラしてしまうか……。常識的に考えれば、後者を選ぶ。そういう銃である。(W)

ガルガスタン王国

時　バルバトス枢機卿率いる5000年前の南アフリカ。もしくはナチスドイツ。せこいのは、ウォルスタ人を差別できるのに、バクラム人には腰が引けていたこと。(W)

ガルガスタン人

時　全島人口のうち7割強を占める、多数派民族。

ガンナー

U　レンドル専用と考えている人が多いだろう。でも3挺揃えてガンナートリオを活躍させている人がいるなら、それはそれですごい。(W)

ガンプ・バックスタイン(我執)

人　がしゅう:自己の見解にとらわれていて離れられないこと。獣以外は"我執ってる"頑固者を仲間にする行為は、プレーヤーの独占欲を最大限に満たすに違いない。(W)

鬼哭血散斬

M　大量に生命力を失う代わりに、大ダメージを与える必殺技。(M)

旧時代の遺跡

地　空中庭園の地下にある。ブランタの夢に出てきた場所がここ。(W)

競売

S　売られていくLユニットの声を聞くと、はいを選ぶのに気が引ける。カオスフレームは存在しないけど。(W)

ギルダス・W・バーン(騎士)

人　序盤で離れて以来、最後まで仲間にならないばかりか敵として登場するNルート、戦うのがツライっす。(W)

ギルバルト・オブライエン

人　なんと!　このおっさんまでが『伝説のオウガバトル』から出張してきているのだ。登場場所は……内緒。ヒントは、カチュアがいない状態でゲームをクリアする。(W)

禁呪

M　敵はおろか味方までも攻撃する、傍若無人な魔法。昔ロデリック王が使いすぎて、兵士を大量に失ったため、封印されていた。風:エアリアルクライ、炎:スーパーノヴァ、大地:アースクエイク、水:アイスレクイエム、暗黒:デッドスクリーム。神聖系にはない。(M)

クァドリガ砦

地　L、Cルートの第4章ではWRを読んで、最後まで何かあるのでは、と思わせて何もない場所。Nルートのみセリエ救出イベントがある。(W)

クイックムーブ
M　1ターン目でウィッチがハボリムに使用。魔力強化され、ワープものを装備したハボリムが動きまわってリーダー以外の敵を全部石化。これは使えるよ！（W）
空中庭園
地　空中に浮いている。某アニメに出てきた、浮遊石とかいうアイテムを使っているのか？（W）
腐りかけた果実
I　自分のHPを失う代わりに仲間のHPを回復するという超偽善者的なアイテム。果実シリーズはこの他に賢者の果実（HP、MP100回復）、聖霊の果実（ステータス異常を治す）、天使の果実（HP、MPを完全回復）が。（M）
クラスチェンジ
S　頻繁に行うのはいただけない。できればエキスパートに育てよう。ユニット一覧の下方が、クラスチェンジし過ぎて使い物にならなくなったユニットで埋まらぬ様。（W）
クリザローの町
地　アルモリカ南にある地味めな町。でもプレザンス、フォルカスを仲間にできる町でもある。（W）
グルーザの神殿
地　街路のない町。レンドルを仲間にできる。しかしなんだ、街路がないと物資を運ぶのが不便ではないか？（W）
グルーザの神殿
地　禁呪入手場所。ゲルド砦から。オリビア必須。（W）
クレア・ハルモラーハ
人　本当はイラストもあり、重要人物扱いになってはいる。ハイムの教会にいたあの娘。（W）
グレムリン
U　説得には応じやすいが、味方になった途端に弱くなっているような気がする。（M）
クレリック
U　プリーストよりもこのクラスにこだわる人が多い。なぜならば、ヒーリングプラスを行使できるからだ。（W）
黒の魔道衣
I　身に付けると初期魔力が増える。（M）
猊下
E　げいか：閣下と同じ。非常に古い言い方。（W）
経験値
S　死者の宮殿では経験値がもらえない。なお上限はレベル50。（W）
月花地霊斬
M　確実に石化させる必殺技。ペトロクラウドが効きづらい敵にはコレ。（M）
ゲッコー砦
地　グリムズビーの南、シェリーが仲間にいないと行けない砦。（W）
ゲルゲの吹矢
I　ハボリムが使うと妙にステキ。（M）
ゲルド砦
地　バーニシアの北、オリビアが仲間ならば行ける。（W）
賢者の果実
I　→腐りかけた果実を見よ。
ゲンゾウ（鬼哭）
人　きこく：浮かばれない亡霊が恨みのあまり泣くこと。悲観的なヤツだったけど、鬼哭するほどか？（W）
合成肉ハンバーグ
I　コカトリスをハイムで売ると、リストに入っている。コカトリスはヘビとトリの合成獣。だから合成肉。（W）
ゴーゴン
U　これがかなり役に立ったりする。投射攻撃もそこそこ上手、スペシャルの邪眼は的中率こそ低いが、うまくいけばかなりありがたい攻撃だ。ぜひ説得を。（M）
ゴースト
U　ワープするため仲間にし難い。（W）
ゴート
E　ヴァレリア島の金銭の単位。（W）
ゴーレム
U　コレクター感覚で仲間にしよう。（W）
コカトリス
U　ドラゴンの次に頼りになるLサイズユニット。（M）
古都ライム
地　マップ数が4種類ある、おそらくゲーム上最大の町。ただしトレーニングで入れるのは、2種類のみ。
ゴブリン
U　味方にすると急に弱くて頭にくる。除名！（M）
コリタニ城
地　コリタニ国領→ガルガスタン王国の首城となる。ゾード川の中洲に建設された天然の要塞。（N）
コリタニ地方
地　ゾード川が運ぶ土砂によって、この地方は島内で最も肥沃な大地になっている。（N）
コルヌリコリヌ
I　ハボリムに装備させたい一品。（M）

さ

サイクロプス
U　独眼の巨人。邪眼が使えれば、一所懸命説得するんだけど。（W）
ザエボス・ローゼンバッハ（騎士）
人「英雄と呼ばれた貴様がなぜ、解放軍に追われているのか、やっとわかったよ。公爵は貴様のことが嫌いなのさ。貴様のように手を汚さず、きれいごとばかりを語り、美味しいところだけを盗む…。汚い仕事は他人まかせで、理想や正義をちらつかせる…。それが貴様だ。いずれ民衆は、公爵を見限り、貴様を支持するようになるだろう。公爵より『汚れていない』からな。しかし、それもつかの間だ。どうせ、貴様もそのうちに『汚れる』さ。くっくっくっ。」……ここまで言うかぁ!?（W）
ザパン・イリューダス
人　Lルートにて、どうせバーサーカー以外は似合わないんだから、第4章まで仲間にしないほうがいい。（W）
サモンアスモデ
M　暗黒神アスモデを召喚すること。闇のオーブを使用すると登場。やたら姿勢がいい神様その1。（N）

〈文中のジャンル記号について〉　U＝ユニット
人……人物。敵味方問わず。地……地名。M……魔法・スペシャル。
S……ゲームシステム関係。I……アイテム。武器・防具もここに含まれる。時……ゲーム・シナリオ上の時事ネタ。E……その他。

サモンイシュタル
M　光の神イシュタルを召喚すること。光のオーブを使用すると登場。やたら姿勢がいい神様その2。(N)
サモングルーザ
M　水の神グルーザを召喚すること。水のオーブを使用すると登場。やたら姿勢がいい神様その3。(N)
サモンゾショネル
M　炎の神ゾショネルを召喚すること。炎のオーブを使用すると登場。やたら姿勢のいい神様その4。(N)
サモンバーサ
M　大地の神バーサを召喚すること。大地のオーブを使用すると登場。やたら姿勢のいい神様その5。(N)
サモンハーネラ
M　風の神ハーネラを召喚すること。風のオーブを使用すると登場。やたら姿勢のいい神様……もうしつこい？(N)
サモンダークネス
M　ニバスお得意のアンデッドを召喚する魔法。この呪文は落としていってくれない。ケチ。(N)
サラマンダー
M　→召喚魔法を見よ。
サラマンダー
U　死者の宮殿に出てくる怪物。敵専用ユニット。(W)
サンダードラゴン
U　サンダーブレスを吐く風系のドラゴン。追加ステータス異常スタンスローター。一番使える初期ドラゴン。(W)
サンダーバード
M　→召喚魔法を見よ。
ジィルガの魔弓
I　命中するとチャーム状態になる。しかしその効果が現れたのを数えるほどしか見たことがない。(M)
シェリー・フォリナー(魔術師)
人　バーニシア攻略前に豪雨雷雨のバルマムッサへ！(W)
死者の宮殿
地　最深部まで行って終わったと思ってちゃ、まだまだ青い果実だね。永遠に続く、終わりのない隠れダンジョン、……とは言い過ぎか。(M)
死者の指輪
I　うっかり、リッチの条件にあてはまらないユニットに装備させ、涙する人は全国で2千人は下らないとか。(M)
システィーナ・フォリナー(風の)
人　L、Nルートで進むと、完全に忘れ去られるかわいそうなキャラクター。(W)
邪眼
M　ゴーゴン所有のスペシャル攻撃。目を合わせた者は石化してしまう。的中率は低い。(N)
ジュヌーン・アバタイザ(竜騎兵)
人　ドラゴン相手以外では力は今ひとつ、と広報資料にあるドラグーンもジュヌーンに関してはそれはない。ドラゴンだろうと人型ユニットだろうとバッサバッサと斬り倒す。
召喚魔法
M　困ったときには召喚魔法。これでもかとイジメに近い集中攻撃を与えるという強力な魔法。サンダーバード、サラマンダー、ノーム、フェンリルの4つ。(N)
ショップ
S　店主はみんな同じ顔。愛想悪い。

白の魔道衣
I　コレを装備させると初期魔力が上がる優れもの。(M)
ジルドア(障碍)
人　しょうがい：障害と同義。法律用語。なぜ障害と書かぬ！(W)
新生ゼノビア王国
地・時　東方の大陸にある王国。「伝説のオウガバトル」の舞台になった。今作ではランスロット、ウォーレン以下がヴァレリア島にやってくる所から話が始まる。(W)
神鳴明王剣
M　死者の宮殿B6にて、最初に授かる必殺技。(M)
神竜騎士団
E　デニム部隊名をCOM任せにするとこの名前に。(W)
スウォンジーの森
地　アルモリカとコリタニ地方にまたがる大森林で、戦場となる場所は中でも低地の原生林地帯である。ちなみに、必ずここを通過しなくてはいけないというルートがない。Lルートで選択するのみ。(W)
スーパーノヴァ
M　→禁呪を見よ。
スケルトン
U　アンデッド。ネクロマンシーでこれになったユニットもいるだろう。さらにリーンカーネイトで……。(W)
スターティアラ
M　アンデッドも消滅させる全体魔法。ティアラというだけあって、カチュアに使わせるのが理想的か。(M)
スタノスカ(拘泥)
人　こうでい：執着すること。で、彼は何に拘泥しているのかというとバクラム人という民族意識。が、あっけなく負ける。頼むから次は命に拘泥してくれ。(M)
ステータスアップカード
S　お目当てのカードを狙って危険を省みず突進したのはいいが、ランダムで「ダウン」……超ムカ！(M)
スナップドラゴン
M　かわいい部下を武器にしたくないばかりに、強そうなユニットを説得して使わせる。しかし残酷な魔法だ。(M)
スペシャル
M　魔法攻撃とは違い、そのユニットが標準装備している間接特殊攻撃のこと。！マークで表される。(M)
精霊の果実
I　→腐りかけた果実を見よ。
セイレーン
U　打たれ弱さを差し引いても、その魔法行使能力は魅力。特に召喚魔法を手に入れてからはトップクラスの攻撃ユニットに。それまではWTの遅さを我慢して育てたい。(W)
ゼテギネア暦
S　太陽暦とは異なります。以下の通り。

神竜の月→1/1～1/24	地竜の月→1/25～2/18
水竜の月→2/19～3/13	影竜の月→3/14～4/6
白竜の月→4/7～5/1	炎竜の月→5/2～5/25
風竜の月→5/26～6/18	金竜の月→6/19～7/13
雷竜の月→7/14～8/6	闇竜の月→8/7～8/30
海竜の月→8/31～9/24	黒竜の月→9/25～10/18
双竜の月→10/19～11/11	火竜の月→11/12～12/6
光竜の月→12/7～12/31	(N)

セリエ・フォリナー（炎の）
人　よりによってヴァルキリーかぁーっ！　クラスチェンジさせるなら、セイレーンなどの魔法使いなのだろうが、腕力の強さも捨て難い。そうやって悩んだ挙げ句ヴァルキリーで徹すと、使いづらくなるかも。

ゾード湿原
地　コリタニ地方中央に広がる、ゾード川が作った肥沃な湿地。……だとしたら、ここでは多くの農作物が作られているはず。戦争で作物がダメになっちゃうわけね。（W）

ソードマスター
U　ハボリムのためにあるクラス。間違っても剣2本を持たせて前線で戦わせないように。クラスチェンジさせるなら、前職はビーストテイマーかナイトがいいのでは。（W）

双魔邪王剣
M　減ったHP分、相手にダメージを与える必殺技。（N）

ゾショネルの神殿
地　禁呪入手場所。ボード砦から入る。セリエ必須。……だから解放戦線のアジトがボード砦だったのか！（W）

ソルジャー
U　基本汎用ユニット。コンセプトはアマゾネス同様。（W）

ゾンビ
U　ソルジャー、ナイト、ウィザード、アマゾネス、アーチャーの５種。死者の宮殿で異常発生。顔色が悪い。（N）

ゾンビブーツ
I　少し重たいけど丈夫なブーツ。コギャルのルーズソックスみたい。もしくは'80年代初期に流行った、ボロルックのブーツ。（M）

た

大地のオーブ
I　→オーブを見よ。

タインマウスの丘
地　平凡そうな丘だが、ランダム・バトルになる確率は、ウェオブリ山、ヘドン山と並んで多い、ような気がする。（W）

タコヤキ
I　INTが＋10だ、スゲェ！　ハイムでタコを売れ！（W）

ダムサ砦
地　諸島の最西端にあるディクニーガ島の砦。システィーナが捕らえられていた。……ということは。

誕生日
E　各キャラクターの誕生日は実は決まっている。
オクシオーヌ・ラヴィン：神竜の月３日→１月３日
ヴァイス・ボゼック：神竜の月14日→１月14日
アンドラス・ガフラヌ：地竜の月６日→１月30日
ランスロット・タルタロス：地竜の月22日→２月15日
ザエボス・ローゼンバッハ：水竜の月４日→２月22日
システィーナ・フォリナー：水竜の月14日→３月４日
オズマ＆オズ・モー・グラシャス：影竜の月１日→３月14日
モルーバ・フォリナー：影竜の月14日→３月28日
バルバトス，レーウンダ：白竜の月３日→４月９日
オリビア・フォリナー：白竜の月14日→４月20日
プランシー・パウエル：白竜の月23日→４月29日
アロセール・ダーニャ：炎竜の月１日→５月２日
ウォーレン・ムーン：炎竜の月19日→５月20日
ミルディン・ウォルホーン：風竜の月９日→６月３日
ヴォラック・ウィンザルフ：風竜の月16日→６月９日
ザパン・イリューダス：金竜の月１日→６月19日
セリエ・フォリナー：金竜の月17日→７月５日
フィックス・T・ゼノビア：雷竜の月５日→７月18日
フォルカス・リダ・レンデ：雷竜の月11日→７月24日
カノープス・ウォルフ：闇竜の月５日→８月11日
ブランタ・モウン：闇竜の月23日→８月17日
ロンウェー，ジュダ：闇竜の月14日→８月20日
カチュア・パウエル：闇竜の月15日→８月21日
プレザンス，ドナルド：海竜の月２日→９月１日
マルティム・ノウマス：海竜の月20日→９月19日
バルバス・ダド・グース：黒竜の月17日→10月11日
ランスロット・ハミルトン：双竜の月６日→10月24日
シェリー・フォリナー：双竜の月８日→10月26日
バイアン・ローゼン・オーン：双竜の月３日→10月21日
ジュヌーン・アパタイザ：双竜の月15日→11月４日
オリアス・オブデロード：双竜19日→11月７日
ギルダス・W・バーン：火竜の月４日→11月15日
レオナール・レシ・リモン：火竜の月12日→11月23日
クレア・ハルモラーア：光竜の月18日→11月29日
ハボリム・ヴァンダム：光竜の月９日→12月15日
バールゼフォン・V・ラームズ：光竜の月25日→12月31日

地下墓地入口
地　いきなりアンデッドの襲来。このマップ直前でセーブポイントがある意味は、ここにきて理解される。（W）

地形
S　ゲーム上において、地形効果はばかにならない。魔法が効いたり効かなかったりするのは、この影響大。（W）

忠誠度
S　デニムの選択が忠誠度変化の根幹を成している。加えて戦闘時にそのユニットと同じ種族攻撃させると（たとえばガルガスタンでガルガスタン人を攻撃）、若干だが攻撃側ユニットの忠誠度が低くなることも。（W）

チャーム
M　かけられると意外に厄介な魔法。チャーム状態のときには、頭にハートの札がのっかる。このハートってば、ユニットの色に合わせられていて、芸が細かいぞ。（M）

チャージスペル
M　ユニットにMPを分け与える。装備するのはMPの高いユニットが効果的。（N）

ティアマット
U　最強ドラゴン。クラスチェンジする際に厳しい条件が強いられる。ならば説得して仲間にしたほうが早道だ。（M）

デスジャイアント
U　生ける屍シリーズその１、血色悪いジャイアント。（M）

デスバハムート
U　生ける屍シリーズその２、血色悪いバハムート。（M）

〈文中のジャンル記号について〉　U＝ユニット　S……ゲームシステム関係。I……アイテム。武器・防具もここに含まれる。時……ゲーム・シナリオ上の時事ネタ。E……その他。
人……人物。敵味方問わず。地……地名。M……魔法・スペシャル。

デスヒドラ
U　生ける屍シリーズその3、血色の悪いヒドラ。(M)
デニム・パウエル
人　言わずと知れた本編の主人公。しかし名前を変えている人は、主人公名であることを忘れているのでは？(W)
デネブの店
E　各種オーブなど他のショップで入手できないものを売っている。しかし目玉商品といえばパンプキンヘッド。またアイテムを255個購入するとデネブ自身が仲間に。(M)
デネブ・ローブ(魔女)
人　仲間にしたのはいいが、防御力が低くてすぐ死んでしまう。これならリッチのほうが役に立ちそうだ。早めに仲間にすると、デネブがウォーレンのお見舞いに行くというシーンが見れる。ちなみにデネブはカノープスのことをカノぷ〜と呼ぶのだった。ナメとんのか！(M)
デフ系魔法
M　支配しているエレメントの力を強め、対立するエレメントの力を弱めるという補助魔法。(N)
デボルド・オブデロード
人　ニバスにアンデッド化された哀れな息子。3章Nルートでしか見ることのできない、希少価値の高いヤツ。(M)
テラーナイト
U　周囲3ブロック以内のユニットの力が落ちるのは本当。敵の場合、決まって密集戦になる場所に出現する。(W)
天候
S　天気が悪くなると不利なユニットが敵に多い場合はそう、コールストームだ。シェリーを探す時もこれ。(W)
天使の果実
I　→腐りかけた果実を見よ。
天聖雷妙波
M　精神の力を雷に変えて放つ必殺技。(N)
テンプルナイト
U　説得できないのはわかっちゃいるが、ひとりは欲しい。しかし頭にかぶってるアレは何だろう？(M)
怒号魔波拳
M　カノープスに覚えさせると最高によさそうだ。(N)
ドラグーン
U　男勝負（直接攻撃）が苦手な人にはあまり勧められないユニット。(W)
ドラゴン防具セット
I　レベル20以上のバハムートをオークションにかけることで入手できるアイテム。(M)
ドラゴンステーキ
I　STRが＋10の極上レア。某洞窟のそれとどっちがウマイ？(W)
ドラゴンゾンビ
U　アンデッド。ティアマットと区別しづらい。(N)
ドラゴンテイマー
U　ドラゴンのためにあるヴァルキリー。ドラゴンを5頭ばかり操る楽しみを知っている人は、えらいと思う。(W)
トリスタン、ゼノビア、フィクス(聖王)
人　聖王トリスタン。前作よりシビアな顔で再登場。(W)
ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア(国王)
人　覇王、偉大なる統一者。しかし現実は、プライベートな面で少々だらしない部分が……。(W)
トロフィー
S　"トレジャー"とも"敵が落とすアイテム"とも。(W)

な

ナイト
U　この手の肉弾ユニットは、WTの遅さが気になるし、敵を倒すまでに時間がかかる。(W)
ニバス・オブデロード(屍術師)
人　アンデッドと共に忘れてたころにやってくる、人騒がせな怪しいヤツ。外見は日活映画ギャンブラー系。(W)
ニムラハバの森
地　銃を盗んだガンプとの再会の場。しかしニムラハバをニラレバと、つい言ってしまうのは少し悲しい。(M)
ニンジャ
U　柔らかいけど使える。やはり機動力が重要だろう。素早いと避けるのも巧くなるし。(W)
ネオ・ウォルスタ解放同盟
時　ヴァイスがリーダーとなって結成されたLルート専用の団体。現代風に言えば、極右国粋主義団体。(W)
ネクロマンシー
M　死んだユニットをアンデッドへと蘇らせる。その後、某魔法をかけるのが王道。(M)
ノーム
M　→召喚魔法を見よ。
ノックバック
S　突き落とせば楽なのだが、トレジャーをもらえないというデメリットもある。だからアイテムに執着心ある人には、お薦めできません。(M)

は

バーサーカー
U　肉弾ユニットではあるが、ニンジャと交互にチェンジして成長させれば、かなり有用になるとのこと。(W)
バーサの神殿
地　禁呪入手場所。ゲッコー砦から。シェリー必須。(W)
バーニシア城
地　カチュアがいる(いた)、『燃える水』(石油か？)の跡が残る、見た目はあまりよくない城である。(W)
バーニシア地方
地　ヴァレリア島北東部。古くからの行政の中心地。(W)
ハーネラの神殿
地　禁呪入手場所。ダムザ砦から入る。システィーナ必須。ダムザ砦に捕らえられていたシスティーナ……!?(W)
バールゼフォン・V・ラームズ(暗黒騎士)
人　ヴォラックと同様、戦闘に登場することがない。極秘情報では〈エレメント：炎、アライメント：L、特殊攻撃：フレイミングデス、忠誠度：100〉である。やっぱり気になるのはフレイミングデスなるものの威力なのだが。(W)
バイアン・ローゼン・オーン(魔術師)
人　このジーサンには、ウィザード以外は似合わない。よってシェリーが発見された後は、かわいそうだが窓際に追いやられる運命か……。それともリッチで出直す？(W)
ハイム城
地　司祭ブランタの居城。(N)

覇王獄炎波
M　精神の力を炎に変えて放つ必殺技。MENが高いユニットほど効果的。(M)

バクラム・ヴァレリア国
時　ドルガルアの死後、ブランタが興した国。デニムが最後に乗り込む国。(W)

バクラム人
人　全島の人口の2割弱を占める。主に指導者、知識階層が多かった為、ガルガスタンに攻め込まれなかった。(W)

波動次元斬
M　ターゲットの生命の器を異次元へ葬る必殺技。(N)

ババール(下愚)
人　“げぐう”と蔑まされる、最初に餌食になる、見せ場も何もなしの練習用リーダー。(W)

バハムート
U　一番作りやすい、ドラゴンの最終形態のひとつ。(W)

バハンナ高原
地　寒い、ドラゴンいっぱい、しかも堅い。だが、それよりも、ハボリム救出マップとして名を馳せる。(W)

ハボリム・ヴァンダム(剣聖)
人　ペトロクラウドの達人。ゴーゴンがいればワードオブペイン、そして吹矢を吹く姿がいかす。(W)

バルダー武器防具シリーズ
I　バルダーシリーズにはアーマー、アックス、クラブ、グラブ、シールド、スピア、ソード、ダガー、ヘルム、ボウ、メイスと種類豊富。しかし他のもっと便利なアイテムが登場するたびに、忘れ去られる悲しきアイテム。(M)

バルバス・ダド・グース(暗黒騎士)
人　いかにも頭も育ちも悪そうな言動。しかし野心だけは人一倍なのであった。(W)

バルバトス,レーウンダ(枢機卿)
人　ナチス・ガルガスタンのヒトラー。(W)

バルマムッサの町
地　C、Lルートの運命の分かれ道。早押ししてLルートに行ってしまった人が多そうだ。また王都ライムに次いで重要イベントが種類の多い町。いじけたシェリーを見つけ る場所でもある。(M)

バンハムーバの神殿
地　そんなつもりでないのにシェリーを殺してしまう。(N)

パンプキンヘッド
U　イジメられる運命のユニット。逃げても追いかけられ、さらにイジメぬかれる哀れな子。アップで見るとちょっと気持ち悪い。(M)

パンプキンボム
M　ずばりパンプキンヘッドの特攻隊。自爆して敵を倒すという自虐的な攻撃。しかしパンプキンヘッド3～4人連れて、敵リーダーにパンプキンボム攻撃をするといいかもね。かわいそうだけど。デネブ、怒らないかな……。(M)

ビーストテイマー
U　全アラインメントがこれになれる。ニンジャと交互にチェンジさせて育てるといいだろう。(N)

光のオーブ
I　→オーブを見よ。

必殺技
M　合計10個授かるのだが、特定の武器を装備しないと行使できないという条件がキツイかな。(M)

ファイアワンド
I　これを所持しているのは……。(M)

ファルファデ・ゲブ・レスモリア(毒使い)
人　死者の宮殿1階に登場。毒使いといいながらも、自ら毒で弱っていた。(M)

フィダック城
地　オズマ＆オズ登場の城。誰でも1度はリセットに手が……。(M)

フィラーハ教
時　いつの時代も宗教はあったのです。(M)

封印の間
地　最後の戦闘が繰り広げられる場所。(M)

風烈天破斬
M　確実に敵を後退させる必殺技。(N)

フェアリー
U　物理攻撃には弱いのだが放っておくとディープキッスなど強力な攻撃を仕掛けてくる厄介なユニット。(N)

フェニックス
U　クリムゾンノートを得意とする強敵ユニット。(N)

フェルナトーレ(景仰)
人　けいこう：徳を慕い仰ぐこと。彼は一体、何を徳と思っているのだろうか……。(M)

フェンリル
M　→召喚魔法を見よ。

ブラックキャット
I　と、言えばツッパリクリームソーダ。これわかる人は30歳前後。(M)

ブラッドウィップ
I　数少ないムチの中のひとつ。しかし威力はムチのなかでも一級品。(N)

ブランシー・パウエル(神父)
人　出番の少ない割には重要なキャラクター。(M)

ブランタ・モウン(司祭)
人　ヴァレリア王国の実権を握りながらも、王家をないがしろにした国主。

プリースト
U　リザレクション要員として必要不可欠。ただしやや軟弱なため、この役はオクシオーヌに譲るべきなのか？

プリティキッス
M　フェアリー、グレムリン得意のスペシャル攻撃。どちらのユニットが行使するかで多少内容は異なる。(M)

ブルースパイラル
M　フィボルグが行使するスペシャル。スパイラルとさほど変わらないがMPを大量に奪うという特徴を持つ。(N)

ブルードラゴン
U　初期ドラゴンのひとつ。追加ステータス異常はスリープ。サンダーの次に使える。(W)

〈文中のジャンル記号について〉　U＝ユニット　人……人物。敵味方問わず。地……地名。M……魔法・スペシャル。　S……ゲームシステム関係。I……アイテム。武器・防具もここに含まれる。時……ゲーム・シナリオ上の時事ネタ。E……その他。

ブレイ系魔法
M　ブレイバーサ、ブレイハーネラ、ブレイゾショネル、ブレイグルーザがある。これらはそれぞれエレメントの魔力を高めるスペシャル攻撃。(N)
ブレザンス，ドナルド(神父)
人　スタート初期は神様、仏様、プレザンス様。が、仲間が徐々に充実していくうちに、忘れ去られてしまう。(W)
ブレッゼン(吃音)
人　きついん：どもりのこと。(W)
ペトロクラウド
M　この魔法の存在なくしてオウガを語れるか。(W)
ベルゼビュート(魔女)
人　一見すると、若い熟女の魔女。死者の宮殿50階にて登場。(N)
ベルナータ・エルテナハ・オヴェリス(王妃)
人　女はコワイ生き物。で、ベルナータはその代表。渡る世間は鬼ばかり……。(M)
ホークマン
U　ショップで購入可能の便利ユニット。(M)
ボード砦
地　セリエ禁呪入手時に訪れる場所。(M)
炎のオーブ
I　→オーブを見よ。
炎の法衣
I　あの人だけが持っている。(N)
ボルダー砂漠
地　カマンダスガン入手場所としてあまりにも有名。(M)
ホワイトドラゴン
U　ブレス攻撃はエレメントによって変化する、ドラゴン進化形態のひとつ。(M)

ま

マナフロア・ベフォンダ
人　なぜか、何も言ってはいけないらしい。(N)
マルティム・ノウマス(暗黒騎士)
人　軽いノリで残酷なヤツ。モットーは手を汚さずにという世渡り上手。(M)
水のオーブ
I　→オーブを見よ。
港町ゴリアテ
地　物語はここから始まった……。(W)
むずかゆい小手
I　これで敵を殴ってもそれほど威力は発揮しない。となるとはっきり言ってコスプレ感覚で装備すべきか。(M)
モディリアーニ(怒り)
人　怒りたいのはユーザーの方です。彼のせいでハボリム救出は大変だったんだから。(M)
モルーバ・フォリナー(大神官)
人　四姉妹の父。シェリーを殺さないでくれ……と泣き崩れていたくせに、急に威張ってデニムに難しい選択を要求してくる、恩知らず。(M)
モルドバ(恍惚)
人　こうこつ：物事に心を奪われ、うっとりすること。何にうっとりしているのかは不明だが、プレザンスの戦闘ぶりだったという噂もチラホラ。(M)

や

傭兵
S　説得以外に兵を集める方法。日と場所によってユニットの種類も様々。しかしゴーレムを傭兵するのはちょっとダサダサ。(M)

ら

ラドラム(魔導士)
人　死者の宮殿２階でアンデッド集団に追われていた謎の人物。茶髪、ロン毛、渋谷系。(M)
ランスロット・タルタロス(暗黒騎士)
人　片目の美形悪役ユニットで、いかにもその系の方々が好みそうなキャラクター。ああ、そうそう、片目とはいえども丹下段平とはちょっと違う。(M)
ランスロット・ハミルトン(聖騎士)
人　前作『オウガバトル』では活躍したユニットなのだが、今回はその勇姿を見られずに……。(M)
リーンカーネイト
M　アンデッドをソルジャー、アマゾネスに転生させる。転生したユニットはレベル１になるのだが、トレーニングすれば最強ユニット誕生というオウガのドーピング剤。(M)
リザクレクション
M　この魔法の登場で気分的に楽になった。しかしマニアはネクロマンシー＆リーンカーネイトだろう。(M)
リッチ
U　近ごろ、このリッチのことを「金持ち」と呼んでいる邪道者がいるらしい。腑に落ちん。(M)
リムファイアー
I　アッサルト入手ですっかり陰薄くなった銃。(M)
竜牙烈風剣
M　武器の能力を最大限に引き出す必殺技。(N)
竜言語魔法
M　全部で10種類。これらを入手しなければタクティクスは語れない。(N)
レオナール・レシ・リモン(騎士)
人　一番の策略家は彼だったのかもしれない。(M)
レンドル
人　ガンナーであるとしか言いようがないキャラ。(M)
ロンウェー，ジュダ(公爵)
人　成仏できそうもない人。ザエボスなみに嫌われることだろう。(M)

わ

ワードオブペイン
M　死にかけたリッチにこれをかけられるとかなり辛いものがある。(N)
ワープリング
I　コレ欲しさに死者の宮殿１階を何度、往復したことだろうか。(M)

索引

名称	ページ
あ	
アースクエイク	313
アースドラゴン	293
アースジャベリン	305
アースワンド	305
アーチャー	289
アーバイン	89
アイアンゴーレム	298
アイスシールド	307
アイスブラスト	314
アイスブレード	303
アイスレクイエム	314
アウェイキング	311
青の回廊	230
赤の回廊	233
アガレス	38
アクアハンマー	304
アクアリング	309
アシッドクラウド	313
アシッドレイン	314
汗臭い甲冑	307
アッサルト	306
アナベルグ	215
アニヒレーション	315
アビス	315
アポカリプス	315
アマゾネス	289
AL	7
アルモリカ城城内	38
アルモリカ城城門前	37
アロセール	カード
暗黒騎士ロスローリアン	カード
暗黒魔導器	282
アンチドーテ	311
アンドラス	カード
アンビシオン	303
イービルスピア	305
イクソシズム	314
イグニス	305
イセベルグ	303
凍てついた戦斧	303
ヴァイス	カード
ヴァルキリー	289
ヴァレリア解放軍	16
ヴァンペンダント	309
ウィッチ	290
ういっち	300
ウィザード	289
ウィノア	85
ウイングブーツ	309
ウイングリング	309
ウインドショット	315
ウインドワンド	305
ウェアラムの町	199
WT	18
ウェオブリ山	111
ヴェパール	カード
ヴェルドレ	65
ヴェルマドワ	204
ウォーリアー	300
ウォーレン	カード
ウォーレンレポート	29
ウォーロック	289
ヴォグラス	カード
ヴォラック	カード
ヴォルケイトス	305
埋もれた財宝	27
埋もれた財宝チャート	321
ウラム	186
ウンブラ	315
エアリアルクライ	313
エイクオブゾーン	315
エイシェン	213
エウロス	304
エクソシスト	289
MP	25
MVP	29
エルリグ	207
エレメント	21
エンジェルナイト	290
オーペンダント	310
オウガアーマー	308
オウガブレード	303
オウガヘルム	308
オウガシールド	307
オウガシリーズ	282
黄玉の涙	230
王都ハイム	183
オクシオーヌ	カード
オクトパス	292
オズ	カード
オズマ	カード
オピニンクス	298
オベロンの涙	311
オラシオン	303
オリアス	カード
オリビア	カード
オルゲウ	106
オルバ	39
か	
カークリノーラス	129
ガーゴイル	298
ガーディアン	298
回復の杖	304
踵を鳴らす女	229
ガズン	86
風のオーブ	311
風の法衣	308
カチュア	カード
ガナッシュ	63
奏でる黒髪	231
カノープス	カード
ガノン	100
かぼちゃうぉーず	315
カマンダスガン	306
カムラット	132
ガラスのカボチャ	311
カリビアンブルー	311
火竜の剣	303
火竜の指輪	309
カルディア	304
ガルバ	81
ガンナー	289
ガンプ	カード
鬼哭血散斬	315
牙を剥く獣	233
キュアエキス	310
キュアシード	310
キュアペースト	310
キュアリーフ	310
旧時代の遺跡	237
競売(オークション)	182
ギルダス	カード
ギルバルト	カード
禁呪	182
グァチャロ	134
クァドリガ砦	41
クイックムーブ	313
空中庭園入口	228
腐りかけた果実	311
クラーケン	298
クラッグプレス	313
グラムロック	303
グランディエ	203
グリーシーブーツ	309
クリアブラッド	314
クリアランス	314
クリザローの町	40
グリフォン	292
グリムスビーの町	196

名称	ページ
クリムゾンノート	315
グルーザの神殿	219
グレートボウ	306
クレア	カード
クレシェンテ	306
グレムリン	291
クレリック	290
黒の回廊	235
黒の魔道衣	308
警戒の間	234
ゲイビアル	298
月花地霊斬	315
ゲッコー砦	214
ゲルゲの吹矢	306
ゲルド砦	215
賢者の果実	310
賢者の衣	308
ゲンゾウ	61
剣道具シリーズ	282
ゴーゴン	292
ゴースト	291
コールストーム	313
コールドブレス	315
コールハリケーン	311
ゴーレム	292
紅光の首飾り	310
合成肉ハンバーグ	311
コカトリス	292
黒竜の大剣	302
黒竜の杖	305
言霊の石	310
古都ライム	43
拳を握る男	229
ゴブリン	291
コリタニ城城内	103
コリタニ城城門前	102
コルヌリコルヌ	305
ゴルボルザ平原	42
コンゲラーティオ	315
金剛刀	303
混沌の弓	306

さ

名称	ページ
サイクロプス	292
サイレントソング	316
ザエボス	カード
砂塵の弓	306
サタンブローバー	303
サッドソング	316
ザドバ	246
ザパン	カード
サモンアスモデ	311
サモンイシュタル	311
サモングルーザ	311
サモンゾショネル	311
サモンダークネス	311
サモンバーサ	311
サモンハーネラ	311
サラマンダー(ユニット)	298
サラマンダー(魔法)	313
サンゴの竪琴	310
サンシオン	304
サンダーシールド	307
サンダードラゴン	293
サンダーバード	313
サンダーフレア	313
サンダーブレイド	316
サンダーブレス	316
ジィルガの魔弓	306
シェリー	カード
死者の宮殿	239
死者の指輪	309
システィーナ	カード
疾風の指輪	309
死神の甲冑	308
ジハド	316
至福の聖石	311
至福の夢	231
シプレの杖	304
シャーマン	300
邪眼	316
ジャンプウォール	313
祝福の聖石	311
ジュヌーン	カード
ショートソード	302
ショートボウ	306
浄化の杖	304
死霊の指輪	309
ジルドア	102
白の回廊	236
白の魔道衣	308
神秘のハンマー	304
神鳴明王剣	316
スーパーノヴァ	313
水蛇の背	228
スウォンジーの森	135
スカルマスク	308
スキュラ	298
スケルトン	291
スターティアラ	314
スタノスカ	198
スタンスローター	313
ストライクノヴァ	313
スナップドラゴン	315
スパークガード	309
スパークスフィア	305
スピア	305
スレンダースピア	305
スロウムーブ	314
青光の首飾り	310
聖者の盾	307
聖なる指輪	309
青竜の爪	304
セイレーン	290
精霊の果実	311
説得	26
ゼビュロス	305
セリエ	カード
セントクロスボウ	306
ゾード湿原	45
ソードマスター	288
ソイルシールド	307
双魔邪王剣	316
属性	21
属性の変化	57
ゾショネルの神殿	216
ソルジャー	288
ソルペンダント	310
ゾンビ	298
ゾンビブーツ	309

た

名称	ページ
ダークアイ	298
ダークウイング	298
ダークストーカー	298
ダークロア	314
タイタニアメイル	307
大地のオーブ	311
大地の法衣	308
大地の指輪	309
タインマウスの丘	39
ダグザハンマー	304
タコヤキ	311
ダゴン	66
ダッザ	64
ダムサ砦	65
タワーシールド	306
チェインメイル	307
地下墓地入口	237
知性の指輪	309
チャージスペル	315
チャーム	315
忠誠度	26
地竜精	316
地竜の戦斧	303
ツインクロスボウ	306
デーモンローズ	316

名称	ページ
ディープキッス	316
ディールプティオ	316
ティアマット	293
ティダーロ	105
デスアベンジャー	316
デスジャイアント	298
デスバハムート	298
デスヒドラ	298
デゼールブレード	303
デッドショット	316
デッドスクリーム	314
デニム	カード
デネブ	カード
デネブの店	182
デフグルーザ	314
デフゾショネル	313
デフバーサ	314
デフハーネラ	313
デボルト	カード
テラーナイト	288
テレポート	313
転移石	311
天使の果実	310
天使のよろい	308
天聖雷妙波	316
天と地の狭間	236
テンプルナイト	292
テンペスト	315
凍土の弓	306
トゥルエノ	304
トキシックブレス	316
時を刻む音色	234
怒号魔破拳	316
トニトルス	316
ドミニオン	315
ドラグーン	288
ドラゴンアーマー	307
ドラゴンシールド	307
ドラゴンステーキ	311
ドラゴンゾンビ	298
ドラゴンテイマー	289
ドラゴンヘルム	308
ドラッグイーター	316
ドルガルア王	カード
トルネード	316
トレーニング	28
トレジャー	27

な

名称	ページ
ナイト	288
ナイトメア	314
ナサロークメイル	307
ナディア	82
にぎりがくさい剣	302
ニバス	カード
ニフリートソード	303
ニムラハバの森	197
ニンジャ	288
ヌメヌメする兜	308
ネクロマンシー	315
ノーム	313
ノックバック	24
ノトス	303

は

名称	ページ
バーサーカー	288
バーサの神殿	218
バーニシア城城内	194
バーニシア城城門前	192
バーニシア城中庭	193
ハーネラの神殿	217
バールゼフォン	カード
バイアン	カード
ハイム城裏門前	202
ハイム城城内	205
ハイム城城門前	201
ハイム城中庭	203
ハイム城南	204
ハイラム	112
パウアハンマー	304
バヴァン	214
覇王獄炎波	316
バジョー	191
バジリスク	298
波動次元斬	316
バトルコマンド	29
バトルブーツ	309
バニッシュ	316
ババール	37
バハムート	293
バハンナ高原	104
ハボリム	カード
破魔の盾	307
破魔のムチ	305
パラダイム	315
パラブリージア	311
バルダーアーマー	307
バルダーアックス	303
バルダークラブ	304
バルダーグラブ	307
バルダーシールド	307
バルダースピア	305
バルダーソード	302
バルダーダガー	302
バルダーヘルム	308
バルダーボウ	306
バルダーメイス	304
バルタン	300
ハルトハンマー	304
バルバス	カード
ハルファス	202
バルマムッサの町	46
バルムンク	302
パワーアップデネブ	178
パワーグラブ	307
ハンゾウ	199
蛮族の角笛	310
バンハムーバの神殿	134
パンプキンヘッド	291
パンプキンボム	296
ビーストテイマー	288
ヒートウェポン	313
ヒーリング	314
ヒーリングオール	314
ヒーリングプラス	314
光のオーブ	311
火喰い鳥の羽	310
ピクティムヒール	317
美酒の祭壇	232
ヒドラ	292
ビビッドリング	309
ヒポグリフ	298
ピンガム	130
フーペンダント	310
ファイアーブレス	317
ファイアストーム	313
ファイアドレイク	298
ファイアワンド	305
ファフニール	302
ファランクス	304
ファルファデ	カード
フィクス・T・ゼノビア	カード
フィダック城城内	116
フィダック城西	115
フィダック城南	114
フィボルグ	298
フィリニオン	200
封印の間	238
フウェイルメイル	308
封魔の首飾り	310
風烈天破斬	317
フェアリー	291
フェルナトーレ	101
フェンリル	314
フォルカス	カード
ブラックキャット	304
ブラックドラゴン	293

名称	ページ
ブラックプリズン	317
ブラッドウィップ	305
ブランシー	カード
フランシスカ	303
ブランタ	カード
プリースト	290
ブリガンテス城城内	107
ブリガンテス城西	106
ブリガンテス城南	105
プリティキッス	317
ブリュンヒルド	303
プリンセス	300
ブルースパイラル	317
ブルードラゴン	293
ブルタコス	135
ブレイグルーザ	317
ブレイゾショネル	317
ブレイバーサ	317
ブレイハーネラ	317
フレイムシールド	307
フレイムフレイル	304
ブレインストーム	317
プレーテルブーツ	309
プレザンス	カード
ブレッゼン	42
フローヴェノム	317
フロートリング	309
フロイデヘルム	308
プロクス	303
ベスティアリ	114
ペトロクラウド	314
ペトロブレス	317
ヘドン山	189
ペニテンス	303
ヘビーアックス	303
ベルサリア	カード
ベルゼビュート	カード
ベルナータ王妃	カード
ベルモルーゼ台地	208
ペレグリンメイル	307
ベンティスカ	305
ホークマン	291
ボーテーゲン平原	211
ボード砦	113
ホーリークラウン	308
ホーリーコメット	305
ホーリーランス	305
ポイズンクラウド	313
ポイズンハザード	317
ポイズンブレス	317
ポイズンワンド	305
ポイニクスメイル	307
ボウガン	306

名称	ページ
放魔の首飾り	310
星を眺める者	235
ボディス	160
ボディスナッチ	303
炎のオーブ	311
炎の法衣	308
ボルダー砂漠	200
ボルドュー湖畔	44
ボレアス	303
ホワイトドラゴン	293
ホワイトナイト	300
ホワイトミュート	315
ボンドゥス	317

ま

名称	ページ
マーキュリー	115
マーシーレイン	314
マーティライズ	315
マジックエキス	310
マジックシード	310
マジックペースト	310
マジックミサイル	317
マジックリーフ	310
魔術師のローブ	308
マドゥ	304
マドュラ氷原	128
マナフロア	カード
マリーツァの杖	305
マルティム	カード
水のオーブ	311
水の法衣	308
蜜月の日々	232
港町アシュトン	59
港町ゴリアテ	66
ミニマムダガー	302
ミュンツァー	136
ミルディン	カード
むずがゆい小手	307
命中率	20
メイルシュトロム	317
メテオストライク	315
メルトウェポン	313
モディリアーニ	88
モルーバ	カード
モルドバ	40

や

名称	ページ
ヤキトリ	311
闇のオーブ	311
ユニットクラスチェンジ	26
ユニットパラメータ	294
ヨルオムザ峡谷	198

ら

名称	ページ
雷神の弓	306
ライトニングボウ	314
ライフフォース	317
ラウアール	201
ラディウス	317
ラドラム	カード
ラプチャーローズ	306
ラミドス	68
ランスロット〈タルタロス〉	カード
ランスロット〈ハミルトン〉	カード
ランベスの丘	191
リーンカーネイト	315
リキュパレイト	311
リザードマン	291
リザレクション	314
リッチ	290
リバイブストーン	311
リプルズスタッフ	305
リムファイアー	306
リューモス	43
竜牙烈風剣	317
竜玉石	310
竜の巣	311
ルーンアックス	303
ルシファークロウ	298
ルフ	298
ルロッツァ	189
レイブン	298
レオナール	カード
レクセンテール	44
烈火の弓	306
レザーアーマー	307
レザーハット	308
レッドドラゴン	293
レリクスナイト	298
ロード	300
ローブ	308
ロデリック	カード
ロボス	212
ロンウェー公爵	カード
ロンバルディア	302

わ

名称	ページ
ワードオブペイン	314
ワープシューズ	309
ワープリング	309

Tactics Ogre
Let Us Cling Together

◆

サターン版
タクティクス オウガ

◆

公式ガイドブック

1997年 3 月31日　初版発行
1999年 8 月20日　八刷発行

編・著　*JK・VOICE*

発行人　浜村弘一
編集人　浜村弘一
副編集人　野田稔／田原誠司
編集長　坂本武郎
発行所　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10　電話　03-5351-8111
発売元　株式会社アスペクト
〒154-0023　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル6F　ETM営業部　電話　03-5433-7850
印刷　図書印刷株式会社
監修　株式会社リバーヒルソフト

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後２時から４時までのあいだに、電話03-5351-8223まで。

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承下さい。

©QUEST　©1996　Riverhillsoft Inc　©ASCII　1997

定価はカバーに表示してあります。PDF: charoplet © 2013

ISBN4-89366-676-2
●1188968

Printed in JAPAN

アスペクト既刊案内

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

BRAVE FENCER 武蔵伝 解体真書・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1300円
R4-リッジレーサー タイプ4- オフィシャルガイドブック・・・・・・・・・・・・・・1100円
SDガンダム ジージェネレーション コンプリートガイド・・・・・・・・・・・・・・1400円
アテナ アウェイクニング フロム ジ オーディナリー ライフ 公式ガイドブック・・・・1100円
エリーのアトリエ-ザールブルグの錬金術士2-公式パーフェクトガイド・・1300円
カプコン ジェネレーション 公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・1400円
北へ。White Illumination 公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・1500円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 コンプリートガイド・・・・・・・・・・・・・・1400円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書コンプリートガイド・・・・1200円
クラッシュ・バンディクー3てくてくワールドツアーガイド・・・・・・・・・・・・・・950円
グランツーリスモ公式ガイドブック THE BEST NAVIGATOR・・・・・・1300円
グローバルフォース 新・戦闘国家公式パーフェクトガイド・・・・・・・・・・1400円
サイレントヒル パーフェクトナビゲーションブック・・・・・・・・・・・・・・・・1000円
サウザンドアームズのすべて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1300円
サウンドノベル・エボリューション1　弟切草　蘇生篇　解読の手引き・・・・・・950円
スーパーロボット大戦F 魂の加速コンプリートブック・・・・・・・・・・・・・・1300円
スーパーロボット大戦F完結編 奇跡への覚醒コンプリートブック・・・・1400円
スターオーシャン セカンドストーリー ファイナルガイド・・・・・・・・・・・・・・1200円
ストリートファイターZERO3 公式ガイドブック Challenger's Edition・・・・・・・800円
ストリートファイターZERO3 公式ガイドブック MASTER'S Edition・・・・・・・1300円
ゼルダの伝説時のオカリナ百科・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1400円
ソニック アドベンチャー オペレーションガイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・950円
ソニック アドベンチャー パーフェクトガイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1300円
ダービースタリオン公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1600円
ダービースタリオン全書・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1900円
ダービースタリオン全書　セガサターン版・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1600円
玉繭物語 繭使い公式ガイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1100円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・1200円
デビルサマナーソウルハッカーズのすべて Revision・・・・・・・・・・・・・・1400円
電車でGO!2　公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1100円
トゥハート公式ガイドブック　-The Essence of To Heart-・・・・・・・1200円
トゥルーラブストーリー2 オフィシャルガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・1300円
バーチャファイター3tbテクニカルマニュアル・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1200円
バスランディングオフィシャルパーフェクトガイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・1100円
パラサイト・イヴ解体真書・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1300円
パワーストーン公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1000円
火魅子伝-恋解- 公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1300円
ファイナルファンタジーVII解体真書ザ・コンプリート改訂版・・・・・・・・1250円
フレンズ-青春の輝き-公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1400円
ポポローグ公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1200円
マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ 公式ガイドブック・・・1300円
女神転生ラストバイブルⅠ-Ⅱ公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・1400円
めざせ! 名門野球部 公式指導書・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1100円
メタルギアソリッド コンプリートガイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1200円
桃太郎伝説完全ガイド・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・800円
レガイア伝説のすべて・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1100円
ワールドスタジアム3公式ガイドブック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・1000円

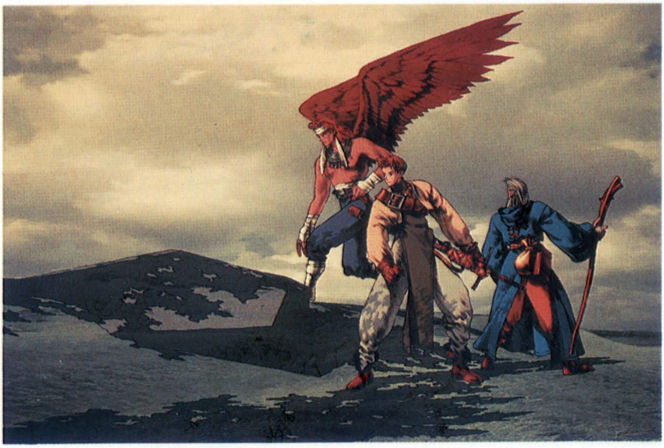
＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-89366-676-2

C0076 ¥1456E

9784893666765

アスペクト

定価 本体1456円 ＋税

1920076014567